
ASM
aktueller software markt
& VIDEOSPIELE
Die Computer-Software-Fachzeitschri
Nr. 7 Juni/Juli 1990
5. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Für Freaks:
ADVENTURE-SPASS
Ultima VI • Camelot
Loom • Sorcerian
Wer löst die geheimnisvollen Rätsel?
Teil 2:
It Came from the desert
Bietet der Nachfolger Lust oder Frust?
Top-Hits:
ASM HIT
auch in dieser Ausgabe!

„Fußball ist unser Leben!"

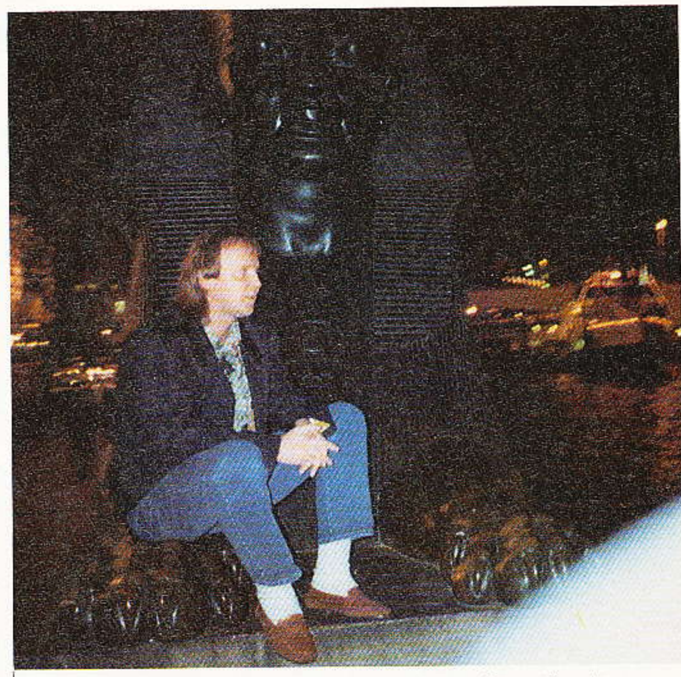
Jetzt ist es endlich soweit – Die Fußball-Weltmeisterschaft in Italien zieht die Massen vors Fernsehgerät und in die Stadien. Grund genug für die Macher, Fußball-Manager, Fußball-Spiele oder Fußball-Simulationen in einem wahren Pulk auf den Markt zu werfen. Noch nie zuvor hatte ein sportliches Großereignis die „Phantasien" der Software-Produzenten derart beflügelt. England ist im Rausch. Nur gut, daß es 1974 noch keine Amigas & Co gab, denn damals hätten die Polen, die um Kapitän Deyna England aus den WM-Träumen schoß, den Software-Häusern einen dikken Strich durch die Rechnung gemacht.

Eins, zwei, drei, wer hat den „Ball?" Der „Ball" ist in diesem Zusammenhang der Schlüssel zum Erfolg. In England ist das World Cup-Fieber ausgebrochen; es gibt grob gesagt etwa genauso viele Games wie die aktuell teilnehmenden Mannschaften. Man hat gar den Eindruck, als veranstalteten die Briten eine Art „Software-Fußball-WM" im eigenen Lande.

Wie dem auch sei, nun beginnt für den Leser, Endverbraucher und Redakteur zunächst einmal ein etwas anderes Spiel – das „Große Fußball-Verwirrspiel". Kaum einer blickt noch durch, welcher Name zu welchem Spiel gehört und aus welchem Hause das Produkt stammt. Wohl dem, der sich einen „vernünftigen" Namen zugelegt hat – Player Manager, Manchester United, Emlyn Hughes International Soccer, World Cup Adidas, Beardsley's Footy oder Football Manager World Cup Edition 1990. Wesentlich kniffliger wird's bei Italia '90, Italy 1990, World Cup 90, World Soccer oder World Cup Soccer Italia 90. Mein Gott! Was für ein Wirrwarr. Hinzu kommen noch Four Soccer Simulations, Two Player Superleague, Superleague Manager oder European Superleague. ELITE und MICROPROSE sind da etwas klüger und bringen ihre WM-Games erst Anfang Herbst raus. Diese nennen sich World Championship Soccer und International Soccer Challenge.

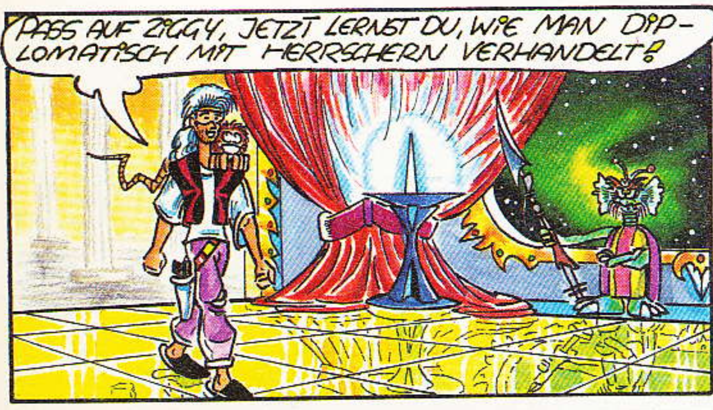
Genug der Quälerei! Ich hatte dieses „Inferno" schon auf der E.C.T.S. erlebt und hier und da mal (siehe Foto) eine Verschnaufpause eingelegt. Bleibt nur zu hoffen, daß sich Fußball-England einige gute Sachen hat einfallen lassen und daß Diego Amando Maradona nicht wieder mit der „Hand Gottes" agiert. Sonst schiebt E.A. vielleicht noch ein bezeichnendes „Kick or Die" hinterher!

EUER MANFRED KLEIMANN



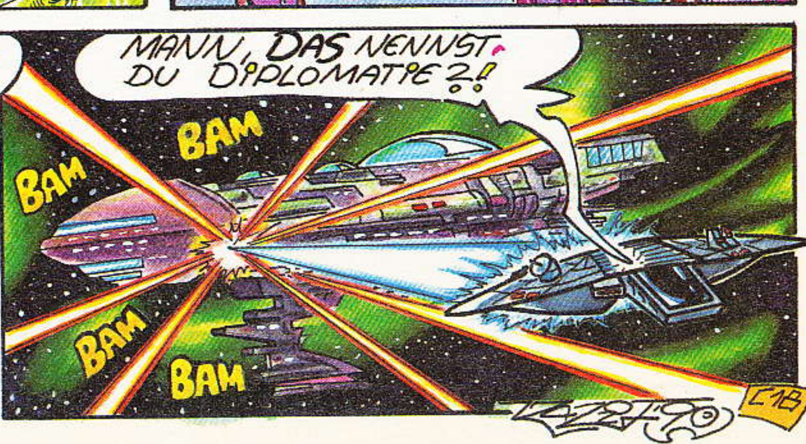
Manfred an seinem Lieblingsplatz in London. Kennt ihn einer von Euch? (nicht Manfred, den Ort, Mensch!) Foto: pb









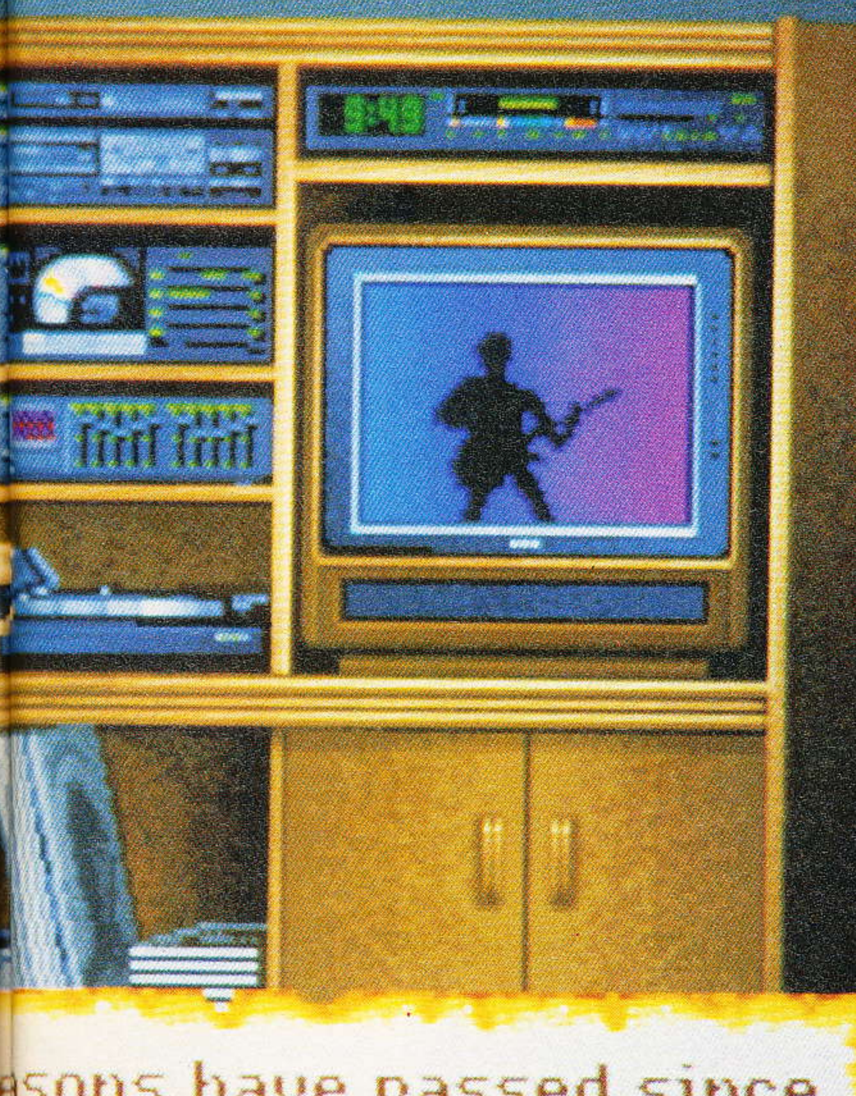


INH



Kann Rollenspiel noch schöner sein? ULTIMA VI a

ALT « 5



S. 90

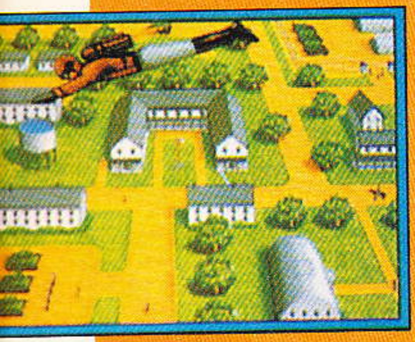
Action Games

Bananenstark

»Ein Trio der Extraklasse«

Programm: Triad, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Mirrorsoft, England, **Muster von:** siehe Hersteller.

Unter der Regie des englischen Herstellers **MIRRORSOFT** haben drei namhafte Softwareproduzenten eine Compilation zusammengebastelt, die ganz ohne Zweifel das Prädikat „sehr wertvoll“ verdient. Zwar handelt es sich bei den „schlappen“ drei Games, die auf der Compilation namens **TRIAD** Platz fanden, teilweise schon um „werdende Oldies“, was jedoch keinesfalls über die Qualitäten dieser Top-Hits hinwegtäuschen soll. Bei der Auswahl haben sich die Jungs von MIRRORSOFT allemal von ihrem glücklichen Händchen leiten lassen, denn ihr Potpourri bietet gewissermaßen aus jedem Genre einen Evergreen. Doch genug der langen Vorreden, los geht's:



Ob nun Rocket Rangers Absturz ...



... oder ein knallharter Fußball-Verschnitt



TRIAD hat für jeden was auf Lager

Der erste im Bunde dürfte mit Sicherheit die Strategiefans mit Hang zum Action ansprechen, schließlich konnte sich **ROKKET RANGER** seinerzeit (siehe ASM 1/89) unseren höchsten ASM-Orden an das Revers heften. Selbstverständlich versorgt MIRRORSOFT den deutschen Softwaremarkt mit der „entschärften“ Version des **CINEMAWARE** -Produktes, so daß deutsche Spieler während des Spielvergnügens nicht mehr mit der unliebsamen Vergangenheit konfrontiert werden („etwas“ hetzerisch war die Urfassung halt schon). Lediglich einige Grafiken, in denen die Konterfeis von Nazi-Größen den Bildschirm zieren, sowie andere „Kleinigkeiten“ erinnern noch an das ursprüngliche Spielziel. Anstelle Nazi-Deutschlands heißt es also nun, der fiktiven Weltraummacht Leutonia den Garaus zu machen. ROCKET RANGER untergliedert sich, wie schon von anderen Werken des amerikanischen Herstellers her bekannt, in einzelne, sich „ständig“ wiederholende Spielteile. Einer der Reize dieses Strategiegames geht zweifelsohne von der gelungenen Komposition jener Sequenzen aus, in der natürlich deftige Actioneinlagen keinesfalls fehlen durften. Gerade die Prügelei mit dem „SS-Mann“ läßt Freude aufkommen. In Sachen „Aufmachung“ kann ROCKET RANGER an alte Tradition anknüpfen: Brilliante Grafiken, hübsche Zeichnungen, eine exzellente Animation der Sprites, ein nicht ganz so gutes Scrolling sowie ein überaus passabler Sound lassen nicht nur *Defender* -Fans entzücken. Da mag man auch schon über die „Ungereimtheiten“ in der Spielstory hinwegsehen...



Bei **SPEEDBALL** (siehe ASM 12/88) kommen insbesondere die Sportbegeisterten zum Zuge, obwohl auch dem eingefleischten Actionfan in dem Spiel von **IMAGE WORKS** einiges geboten wird. SPEEDBALL, eine Sportart des 22. Jahrhunderts, erweist als eine spritzige Mixtur aus altgedientem Fußball und knallhartem Eishokkey. Schließlich erwarten den Spieler neben einer „Fußballplatz“-ähnlichen Tummelwiese noch Eishockey-typische Elemente wie beispielsweise Bodychecks und dergleichen mehr. Anfangs bedarf es schon einiger Übung, bevor Ihr die Murmel im gegnerischen Tor versenken könnt. Neben Barrieren auf dem eigentlichen Spielfeld (Tunnel, Sperren etc.), die Ihr allerdings später ganz geschickt in das eigene Spiel einbeziehen werdet, dürfte vor allem die körperbetonte Spielweise des Gegners Probleme bereiten. Der umgemein hohen Spielfreude tut dies natürlich keinen Abbruch. Besonders motivationsfördernd wirken sich ferner die zahlreichen Features von SPEEDBALL aus. So kann der Spieler während des Games zahlreiche Extras aufsammeln, um nur ein Beispiel zu nennen. Die Grafik zählt meiner Meinung nach auch heute noch zu den Glanzlichtern auf dem Amiga. Gerade die zahlreichen Zwischengrafiken stechen in des Betrachters Auge. Das Scrolling wußte sich übrigens gekonnt aus der Affäre zu ziehen, wie auch der Sound recht ordentlich geriet. Mehr als nur hitverdächtig!

Last but not least: **PSYGNOSIS' BLOOD MONEY** (siehe ASM 5/89). Zugegeben, *Xenon II* hat dem *Menace* -Nachfolger mittlerweile ganz ohne Zweifel den Rang streitig gemacht. Dennoch darf sich der Käufer der TRIAD-Compilation auf ein Ballerspiel der Extraklasse freuen. Die einzelnen Levels (vier an der Zahl!) wurden allesamt als hinterhältiges Labyrinthsystem angelegt, so daß sich der Ballerfreak auf ein brauchbares, wenn auch leicht ruckelndes Scrolling freuen darf. Glücklicherweise ist der Weg durch die Tunnelwelten mit Waffenshops gepflastert, wodurch sich die Bordwumme gehörig entlasten läßt. Phasenweise gibt's bei der Grafik zwar gewisse Leerläufe, doch alles in allem erwartet Euch mit BLOOD MONEY eine kleine grafische Meisterleistung, durch die die Ballerei zu einem wahren Vergnügen wird. Gleiche Kritik gilt der sauberen Animation sowie Gestaltung der zahllosen Sprites, wogegen sich der Sound für heutige Verhältnisse eher bedeckt hält. Das einzige „Manko“ von BLOOD MONEY liegt im wahrhaft teuflischen Schwierigkeitsgrad begraben, denn stellenweise kommt selbst „Klein-Otti“ ins Schwitzen, und das will schon was heißen. Absolut empfehlenswert!

Mit der TRIAD-Compilation hat MIRRORSOFT ein ganz, ganz heißes Eisen im Feuer, denn alle drei Top-Programme haben kaum etwas an ihrem Reiz verloren. Kurzum: Kauft sie Euch, falls Ihr jene Klassiker nicht ohnehin schon Euer eigen nennen solltet. *Torsten Blum*



Grafik	8-10
Sound	8-9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	11

Programm: Ivanhoe, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Ocean, Frankreich, **Muster von:** [7] / [15] / [21], Ocean.

Neues gibt es von **OCEAN FRANKREICH** zu vermelden. **IVANHOE** nämlich, ein Hektik-Spiel in schönster Hack-'n'-Slay-Manier, das dem Spieler keine Verschnaufspause gönnt. Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich wirklich um den sagenumwobenen edlen Ritter von der Insel. Im 12. Jahrhundert muß IVANHOE König Richard befreien, der von seinem ebenfalls königlichen Widersacher in einer österreichischen Festung gefangengehalten wird.

Doch um nach Österreich zu gelangen, muß IVANHOE sich erst einmal durch einen englischen Wald kämpfen, in dem es von feindlichen Bogenschützen, Gesindel, Vögeln und anderen Gegnern nur so wimmelt. Verteidigen kann sich der „Kleine" mit Hilfe seines Schwertes und eines Schutzschilds, das ihm von Anfang an zur Verfügung steht. Stellt sich ein Feind in den Weg, so heißt es unverdrossen und frohen Mutes zuzuschlagen, bis sich das Sprite in die „Ewigen Jagdgründe" zurückzieht. Bei dem Gemetzel sollte man aber auch hin und wieder sein Schutzschild zum Einsatz bringen, um Treffern zu entgehen. Manche Bogenschützen, die sich in Baumwipfeln verstecken, tragen nützliche Extras bei sich, die unbedingt eingesammelt werden sollten.

Als besonders brauchbar erweist sich ein überdimensionales Schutzschild, das so ziemlich alles abwehrt, was angeflogen kommt. Aber auch ein Superschwert Marke „Conan" ist nebst anderen Gerätschaften mit von der Partie. Hat sich unser „Kleiner" durch den Wald gebissen, geht's auf ein Schiff, das zum französischen Festland rüberschippert. Klar, daß auch hier mit Action nicht gespart wurde, denn Hunderte von Piraten machen das Leben schwer. Nicht nur, daß sie mit recht großen Säbeln ankommen, nein, gar mancher fährt noch ganz anderes Geschütz auf – indem er gleich ein paar Kanonenkugeln mitbringt! Doch ein wahrer IVANHOE läßt sich davon nicht abschrecken und kämpft unverdrossen weiter.

Im schönen Frankreich angelangt, wird dann der erstbeste Gaul bestiegen, und nun geht's auf ins Land der Mozartkugeln. Vom Rücken des Pferdes aus werden dann Johns närrischen Anhängern ein paar Pfeile zwischen die Rippen geklemmt. Ist auch diese Sequenz überstanden, befindet sich der Spieler in einer österreichischen Stadt, von der es nicht mehr weit zur Burg ist. Leider verließen mich hier die Kräfte, und alle meine Leben waren ausgehaucht. Zu den anfangs vier Leben können in Bonusrunden leicht neue dazugewonnen werden. Manchmal tauchen aber auch Potions auf, die nur eingesammelt werden müssen, um ein weiteres Leben zu bekommen.

Die tolle, comicmäßige Grafik von IVANHOE kann eigentlich nur jedes Spielerherz höher schlagen lassen, denn sie ist wirklich toll. Vor allem die Sprites sind sehr schön gezeichnet, ganz so, wie man es von den Franzosen gewohnt ist. IVANHOE selbst hat beispielsweise eine blonde, zur Tolle gestylte Haarpracht, die ihm ein äußerst komisches Aussehen verleiht. Oder habt Ihr schon einen solch poppigen Ritter gesehen? Über die Effekte und den Sound kann auch nicht gemekkert werden, beides ist überdurchschnittlich gut. Negativ wirkt sich aber das Gameplay aus, denn außer herumlaufen und zuschlagen bietet dieses Hack-'n'-Slay-Spiel nicht allzuviel. Darüber können auch die Extras und die vielen verschiedenen Gegner nicht hinwegtäuschen. Denn größtenteils ist IVANHOE eben ein hektisches, unkontrolliertes Prügelspiel, das spielerisch nicht viel Abwechslung bietet. Macht es anfangs Spaß, so läßt die Motivation doch recht rasch nach, da alles nach „Schema F" abläuft. Fans dieses Genres sollten aber auf alle Fälle mal „probespielen".

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7



Ivanhoe – auf dem Weg ins Gemetzel.

Der Killerameisen zweiter Streich



Begegnung im alten Labor!

Programm: Antheads, **System:** Amiga 1 Megabyte, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Cinemaware, USA, **Muster von:** 7 / 15 / 18 / 21

Erinnert Ihr Euch noch an den ASM-Hit *It came from the Desert* aus der Februar-Ausgabe? Klar, natürlich, of course darling! Nun, der Hersteller **CINEMAWARE** hat nicht geschlafen und möchte wohl mit seinem neuesten Produkt **ANTHEADS** an den Erfolg der Killerameisen anschließen. Knappe drei Monde hat es gedauert, die Fortsetzung von ICFTD zu produzieren. Genau wie die B-Movie-Produzenten der Fünfziger Jahre, die es nicht bei einem Teil eines Films beließen (und heute ist es ja auch nicht anders), greift auch CW ein altes Thema auf, modelt es etwas um und hofft auf den nächsten Renner. Ob sie damit richtig liegen, wird sich zeigen. Zunächst sei erst einmal darauf hingewiesen, daß es sich bei ANTHEADS um zwei Datendisketten handelt, d.h. es ist kein eigenständiges Programm, sondern benötigt als Grundstock die Disketten seines Vorgängers *it came from the Desert*. Das Grundschema wird also beibehalten und nur die Story etwas verändert.

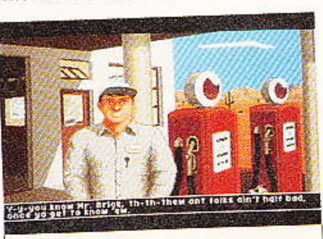
Die Geschichte spielt wieder in dem Wüstenkaff Lizard Breath, nur einige Jahre später. Die Regierung hat mittlerweile die Qualitäten der die Stadt umgebenden Wüste als Atombombentestgelände erkannt. Die zunächst kritischen Einwohner werden mit „Geldspritzen" ruhiggestellt. Nur der Bruder unseres neuen Helden Brick Nash ist etwas beunruhigt. Er soll nämlich als Rekrut die Zündung der Bombe aus nächster Nähe beobachten (war ja in den Sechzigern so üblich). Das kann Brick nicht zulassen, und so klaut er daraufhin den LKW mit den Plutoniumzündern. Er kommt aber nicht weit damit, denn sein Vorgänger Greg hat wohl damals eine Ameisenkönigin übersehen, die nun wieder kräftig für Nachwuchs sorgt. Die Ants überfallen den LKW und ziehen sich gierig das Plutonium rein, was zu einer noch fieseren Mutation führt. Von ihnen angefallene Menschen werden zu einer Mischung aus Ameise und Mensch und zu Sklaven der Königin. Brick hat nun die Aufgabe, das Komplott der Ameisenmenschen aufzudecken, was dem Bürgermeister als Beweis für die Existenz der Mutanten dient (kommt mir bekannt vor), und muß danach die letzte Königin in ihrem Nest zerstören (kommt mir auch bekannt vor). Um das Komplott aufzudecken, muß ein Safe und natürlich die dazugehörige Kombination gefunden werden. Der Safe, in dem sich die Liste der bereits infiltrierten Personen befindet, steht im geheimen Sub-Basement eines öffentlichen Gebäudes der Stadt. Die Kombination zum Öffnen des Stahls erhält man durch die Rettung von drei verseuchten Personen. Im Verlauf des Spiels kann es nämlich bei der Befragung von Leuten passieren, daß sich diese plötzlich seltsam verhalten (z.B. nach Zucker gieren) und den Helden töten wollen. Ihr Kopf verwandelt sich dann in einen Ameisenschädel (was sehr nett anzusehen ist). Da hilft nur noch der gezielte Schuß auf, na, Ihr wißt schon was, um einen Krankenhausaufenthalt zu vermeiden und die Person von ihrem Schicksal zu befreien. Die Kombination ändert sich bei jedem Neustart des Spiels, so daß ein gelegentliches Saven angebracht ist. Bevor die Zahlen am Safe eingestellt werden, muß die Wählscheibe zweimal im Uhrzeigersinn gedreht werden, um die Arretierung zu lösen. Die Eingabe der Kombination erfolgt ebenfalls im Uhrzeigersinn. Sobald das Gebäude verlassen wurde, ist die erste Aufgabe gelöst.

So, das ist eigentlich schon die wesentliche Änderung zu *It came from the Desert*. Die meisten Grafiken wurden beibehalten, der Sound ist der gleiche, und auch der größte Teil der Charaktere wurde übernommen. Ich muß gestehen, daß ich eigentlich etwas mehr von ANTHEADS erwartet habe. Die Enttäuschung ist ähnlich groß wie bei dem zweiten Teil eines Kinofilms, der das Strickmuster von Teil 1 verwendet und nichts besonders Neues mehr bietet. Bedenkt man jetzt noch den für reine Datendisketten recht hohen Preis von 50 Mark (West), sollte der Erwerb der Ameisenköpfe doch zweimal überlegt sein. *Klaus „Cruiser" Segel*

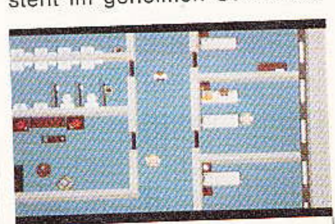
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	6
Preis/Leistung	6



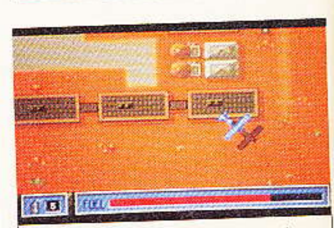
Gib mir Zucker!



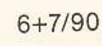
Der Tankwart ist gerettet



Ohne Krankenschein im Hospital!



Auf der Suche nach dem Nest!



Raffiniert einfältig

Programm: Intact, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Sphinx, Iserlohn, **Muster von:** Sphinx.

Es ist schon wieder soweit: Böse Aliens haben den Planeten Xyphor II erobert und müssen schleunigst vertrieben werden, damit „der Frieden eine neue Zukunft" hat, wie es auf der Verpackung von **INTACT** steht. Verantwortlich für diese Ballerei mit sinnträchtiger Story ist die Iserlohner Company **SPHINX**, die damit ihr zweites Produkt vorlegt. Begrüßt wird der triggersüchtige Ballerfreak schon während des Einladens mit einem fetzigen Sound, der aber leider schnell abflacht; also weiter. Nach dem Einladen geht's soundmäßig dann voll zur Sache: Tolle Effekte, gnadenlos groovige Sprachausgabe und ein hammerharter Beat machen Lust auf mehr. Das Ende vom Lied ist – im wahrsten Sinne des Wortes – jedoch gleichfalls schwach: Uralte Instrumente vereinigen sich zu einem billigen Abklatsch bekannter Kindermelodien – jedenfalls klingt's so.

Nun, immerhin bleibt uns noch das Spiel, um ein bißchen Leben in die Bude zu bringen. Eine Zwei-Spieler-Option, das übliche Einzelspiel und die Wahl von Musik und FX oder FX pur stehen zur Auswahl. Ich entscheide mich für das Einzelspiel und die komplette Soundorgie – und bereue dies schnellstens. Die Game-on-Sounds sind nämlich der Gipfel der Einfalt, der Spielablauf ist es auch. Die Levels scrollen vertikal durch und geben den Blick frei auf gähnend langweilige Backgrounds, auf denen sich im wesentlichen langweilige, kleine Sprites tummeln, die dem eigenen Raumschiff ans Leder wollen. Damit nicht genug: Die Feindsprites schießen nur statisch und öde geradaus, da fest installiert, oder bewegen sich in leicht durchschaubaren Flugformationen. Vom Styling wollen wir gar nicht reden...

Abwechslung bringen lediglich die Endgegner und das Extrawaffensystem. Die Endgegner sind immerhin groß geraten, sehen aber immer noch miserabel aus. Das Extrawaffensystem ist da schon besser gelungen: Nach dem Abschuß kompletter Feindformationen gibt's ein Credit-Symbol, das aufgesammelt werden sollte. An manchen Stellen des Spiels erscheint dann eine Reihe von Waffensymbolen, von denen jeweils die leuchten, die man mit den derzeitigen Credits kaufen kann. Einfach drüberfliegen, und schon gibt's zusätzliche Feuerpower. INTACT bietet dabei vom simplen Speed up über diverse Richtungsschüsse (hinten, seitlich, etc.) bis hin zum Streuschuß alles, was das Herz begehrt. Die Extrawaffen sind zudem absolut notwendig, denn INTACT wird schon nach kurzer Zeit verdammt schwierig – aber keinefalls interessanter. Es gibt halt nur mehr Gegner, die mehr schießen; intelligenter sind sie deshalb noch lange nicht.

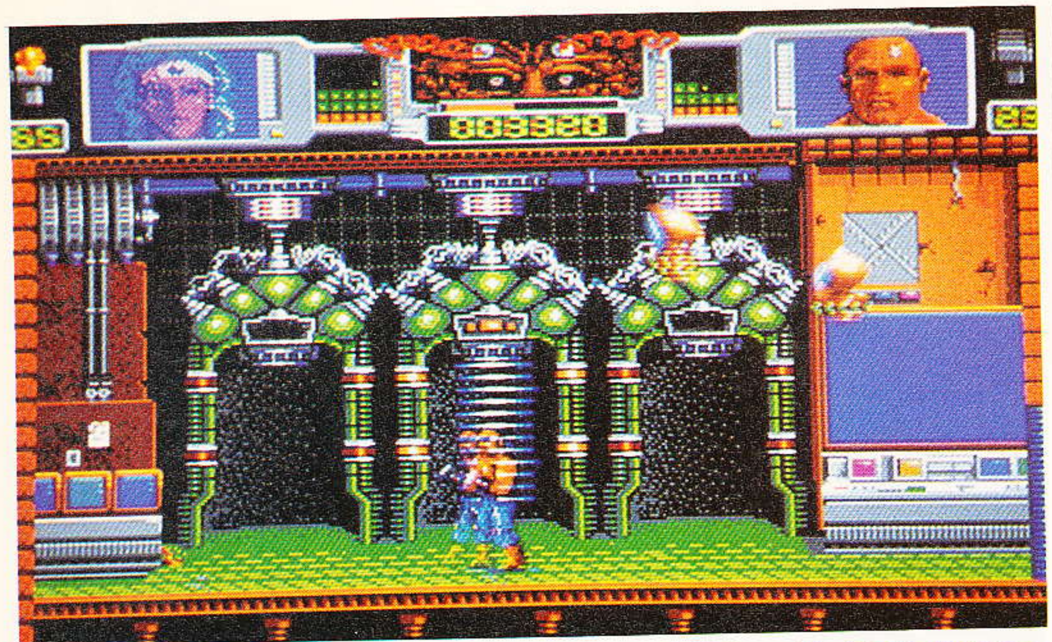
INTACT fehlt es ganz einfach an überzeugenden Ideen und der notwendigen Abwechslung, ohne die keine Motivation zum Weiterspielen entsteht. Bei dem stumpfsinnigen Level-Layout bleibt der Spielspaß aber auf der Strecke, die müden Sounds und Grafiken tun ihr übriges, den Stick wieder in die Ecke zu legen. Das Trostpflaster: Die Highscores werden abgespeichert – immerhin...

Michael Suck

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4



Groß und häßlich, aber immer noch INTACT...



MIT HAMMER UND OHNE SICHEL

Programm: Hammerfist, **System:** C-64, ST, Amiga (alle reingezerrt), Speccy, CPC **Preis:** zwischen 30 und 85 Mark (je nach System und Datenträger), **Hersteller:** Vivid Image Developments Ltd./Activision, **Muster von:** [7] / [15] / [21], Activision.

In der Software-Szene gibt es ein weit verbreitetes und selten widerlegtes Vorurteil: Gute Programmierer sind noch lange keine guten Geschäftsleute und umgekehrt. Es verwundert deshalb kaum, daß sich Mev Dinc, John Twiddy und Hugh Riley – die Erfinder der für *System 3* äußerst lukrativen *Last-Ninja*-Serie – mit ihrer neuen Company **VIVID IMAGE** unter die Fittiche von Marketing-Profi **ACTIVISION** begeben haben.

HAMMERFIST, das erste Ergebnis dieser erfolgversprechenden Kooperation, ist ein Arcade-Adventure klassischen Zuschnitts, in dem der Spieler abwechselnd zwei Charaktere steuert. Der eine davon ist der titelgebende HAMMERFIST, der seinen Namen einer Stahlprothese im linken Arm verdankt, der andere das weibliche Wesen METALISIS. Durch einen unglücklichen Zufall sind die Seelen beider Persönlichkeiten in ein und demselben Hologramm gespeichert.
Im Jahre 2243 hat die Centro-Holographix, ein multinationaler Konzern, die Macht auf der durch einen Atomkrieg verwüsteten Erde an sich gerissen. Diese gewaltsame Revolution wurde durch die Möglichkeit eingeleitet, von jedem Menschen, basierend auf seiner Gen-Struktur, eine identische Kopie zu fertigen. Wie nicht anders zu erwarten, mißbrauchten die Firmenbosse das technische Know-How, um eine Armee von Superhelden zu produzieren, der sich die Bevölkerung zu unterwerfen hatte. Da Hammerfist und Metalisis wegen ihrer gänzlich unterschiedlichen Erbanlagen nicht als ein Wesen existieren können, beschließen sie, den beschwerlichen Weg zum Hauptquartier der Centro-Holographix auf sich zu nehmen und dort die Verantwortlichen zur Rechenschaft zu ziehen.

Üble Gegner schon im zweiten Screen. Foto: Amiga

Der Spieler besitzt zwar nur ein Leben, doch wird die Energie des gerade nicht aktiven 'Zwillings' automatisch aufgefrischt. So kann der starke, aber etwas ungeschickte Part des dynamischen Duos die diversen mutierten Gegner mit Laserpistole und Eisenfaust traktieren, während die wendige, aber verletzliche Heroine ein kurzes Ruhepäuschen einlegt. Das Energielevel der Akteure darf jedoch niemals 100 Prozent übersteigen, da dies den sofortigen Tod zur Folge hat.

Die Odyssee beginnt in einem Unterwasserkomplex, der – wie die beiden folgenden Abschnitte – 16 Bilder umfaßt. Das ausgeklügelte Sicherheitssystem erlaubt nur dann ein Weiterkommen, wenn alle Widersacher eliminiert worden sind. Nach ihrem Ableben hinterlassen die Unholde kleine Kapseln auf dem Screen, die Extras wie Energie, Munition und Schußkraftverstärker enthalten. Übersieht man mehrere dieser Boni, kann es fatale Folgen haben: Das in der Statusanzeige enthaltene Power-Barometer des Gegners steigt dann solange an, bis die Monster ihrem Meister mit der Absonderung lebensverkürzender Totenköpfe Tribut zollen. Hat man die tiefblaue Meereswelt ausgiebig erforscht, kommt die Amiga-Floppy zum Zug und befördert einen Endgegner auf den Bildschirm. Hier bedarf es einer Mischung aus Angriff und Verteidigung und des ständigen Wechsels der Spielfigur, um nicht in den Fängen des Reptils zu enden. Ist diese Prüfung überstanden, erwartet den Betrachter ein Landgang in nicht ganz malerischer Umgebung. Vorbei an brachliegenden Feldern und einem Riesen-Insekt mit Allkost-Appetit führt die Reise in die Hauptstadt des Landes und damit zur Zentrale der Missetäter. Diese haben sich erwartungsgemäß auf den unangemeldeten Besuch ihrer Kreaturen eingestellt, indem sie alle Hebel und Lebewesen in Bewegung setzen, dem Aufstand ein Ende zu bereiten.

Die getesteten Fassungen unterscheiden sich nur geringfügig voneinander. Die Amiga-Fassung enthält im Gegensatz zur ST-Version digimäßige Sounds. Die Grafiken sind bei beiden Versionen identisch:

Es wird nichts Außergewöhnliches geboten. Die C-64-Fassung ist in dieser Hinsicht nicht viel besser. Die gesamte grafische Gestaltung ist bis auf das Titelbild recht schlicht. Ebenso verhält es sich mit den Sprites – sehr mäßig. Da ist man Besseres vom 64er und vom Grafiker Hugh „Last Ninja" Riley gewohnt. HAMMERFIST ist ein eher durchschnittliches Action-Adventure, das mit Sicherheit nicht an die „Erfolgtitel von damals" (*Last Ninja I+II*) herankommt.

Klaus Vill/Top

	C-64/16bit
Grafik	8 / 7
Sound	7 / 7
Spielablauf	7 / 7
Motivation	7 / 7
Preis/Leistung	7 / 7

Bunter Mix

Programm: Milestones, **System:** Atari ST (getestet), C-64, **Preis:** ca. 80 DM ST, 50 DM C-64-Kassette, **Hersteller:** Softgold, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

MILESTONES heißt eine neue Kompilation, die von **SOFTGOLD** stammt. Insgesamt wurden vier Spiele zusammengepackt, die es teilweise in sich haben und dazu noch gar nicht so alt sind.
Das erste im Bunde ist **SPHERICAL** von **RAINBOW ARTS**. Hierbei handelt es sich um ein Plattform-Spiel, das den Spieler ganz schön fordert. Ein „magischer Starball" muß nämlich durch die Räume des Drachenschlosses geleitet werden, indem ihm ein Weg zu einem bestimmten Punkt gebahnt wird. Erst dann kann in den nächsten Level eingezogen werden. Um die Aufgabe nicht zu leicht werden zu lassen, gibt es Geister und Hindernisse im Schloß. Durch geschicktes Steinesetzen können Geister eingesperrt werden. Ebenfalls wird der Kugel so der Weg zum Ausgang geebnet, oder sie wird irgendwo festgehalten, um diverse Extras bequem einsammeln zu können. SPHERICAL ist ein sehr logisch aufgebautes Spiel, das lange motiviert und durch viele Dutzend Level langen Spielspaß garantiert.
Das zweite Game heißt **HARD 'N' HEAVY** und hat nichts mit der gleichnamigen Radiosendung von HR3 zu tun, sondern stammt aus dem Softwarehaus **RELINE**. Vielmehr handelt es sich um ein ärmlich aussehendes Jump-and-Run-Spiel. Warum? Nun, das ist einfach. Erstens bietet HARD 'N' HEAVY absolut nichts Neues, und zweitens ist das, was geboten wird, nicht gerade berauschend in Szene gesetzt worden. Es gibt zwar ein paar Extras und einen Zwei-Spieler-Modus, in dem abwechselnd immer zehn Sekunden gespielt wird. Doch das täuscht nicht über die qualitativ schlechte Programmierung hinweg.
In die Welt des Zirkus wird der Spieler bei **CIRCUS ATTRACTIONS** von **GOLDEN GOBLINS** eingeführt. Ganze fünf Disziplinen muß hier der gestreßte Clown oder Artist durchspielen. Diese wären: Trampolinspringen, Seiltanzen, Jonglieren, Messerwerfen und eine Clownnummer. Teilweise ist dieses Spiel ganz amüsant – vor allem am Anfang -, auf Dauer aber kann es nicht motivieren.
Bessere Kost wird beim vierten Spiel der Kompilation geboten. Hierbei handelt es sich nämlich um den „ASM-Hit" **GRAND MONSTER SLAM**, ebenfalls von **GOLDEN GOBLINS**. In ferner Zukunft, dem Jahre 11216, gibt es einen Ballsport, bei dem der Gegner abgeschossen werden muß. Dazu hat man eine Menge Beloms, eine Art lebende Bälle. Nun muß der Konkurrent so oft getroffen werden, bis alle Beloms in seiner Spielhälfte sind. Ist dies geschehen, geht's an den Homerun, und das Spiel ist gewonnen. Eine Liga verspricht lange Spielfreude und einen ständig steigenden Schwierigkeitsgrad.
Summa summarum: **MILESTONES** setzt zwar keine Meilensteine, doch werden immerhin zwei sehr gute Programme geboten. Zumindest auf ST und Amiga, für die ich diese Kompilation auch empfehlen kann. C-64-Freunde sollten sich die Sammlung erst einmal anschauen, bevor sie sie kaufen.

Hans-Joachim Amann

Grafik	5-10
Sound	6-10
Spielablauf	3-10
Motivation	2-11
Preis/Leistung	8



Piranhas zum Frühstück

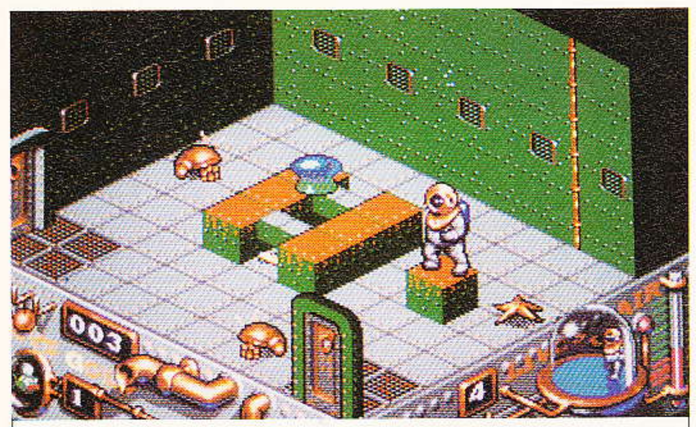


Foto: Amiga

Programm: Treasure Trap, **System:** Amiga (getestet), Atari ST PC, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Electronic Zoo, **Muster von:** Hersteller.

Wenn man reich werden will, muß man schon etwas dafür tun. Dieses Game ist für Wasserratten und Goldsucher. **TREASURE TRAP** heißt das neue Game von **ELECTRONIC ZOO**, und die Aufgabe besteht darin, den Schatz der Esmeralda zu heben. Dieses Schiff liegt tief unten auf dem Meeresgrund, abgesoffen also. Kein Wunder, denn das Bootchen hatte eine – im wahrsten Sinne des Wortes – gewichtige Ladung: Gold. Ah, Gold – Fieber – haben – grapsch!

Damit das Zeug nicht auf dem Meeresgrund verschimmelt und verkommt, macht man sich also auf in die unheimlichen Tiefen des Meeres. Man wird in voller Taucherausrüstung, bewaffnet mit zwei Sauerstoffflaschen, an einem Haken ins Wasser gelassen. Kurz darauf findet man sich in einem Raum der Esmerelda wieder. In diesem befinden sich insgesamt drei Stahltüren, ein Krebs, ein Seestern und eine Holzkiste, auf der ein Goldbarren liegt. Außerdem liegt in mitten des Raumes eine kleine Kugel und eine Pyramide.

Der jeweilige Raum ist in 3D zu sehen, und die Steuerung funktioniert dementsprechend diagonal. Alle Tierchen sind für den Taucher absolut tödlich, mit Ausnahme eines „Silberfischchens". Dieses Wesen befördert den Taucher mit magischen Kräften in andere Räume, was allerdings immer wahllos geschieht. Wenn es also berührt wird, weiß man vorher nicht, wo man landen wird. Die Kugeln und Pyramiden (später auch andere Symbole) werden gebraucht, um die Stahltüren öffnen zu können. Aufsammeln kann man diese, indem man sich daraufstellt und D drückt. Über fast jeder Tür liegt nämlich eines dieser Symbole. Hat man das angezeigte noch nicht aufgesammelt, kann die Tür auch nicht geöffnet werden. Tja, bliebe noch das Gold. Was man damit machen muß? Mitnehmen natürlich! Einfach drüber laufen, und schon ist man im Besitz des begehrten Metalles.

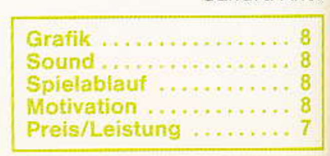
So quält man sich eben Raum für Raum durch den Bauch der Esmerelda, der ein nicht enden wollendes Labyrinth zu sein scheint. Natürlich birgt so ein gesunkenes Schiff auch einige Gefahren. Nicht nur die Meeresbwohner, die sich darin eingenistet haben, sind damit gemeint, sondern auch das Schiff selbst. Treppen sind beispielsweise durch das Wasser morsch geworden, und es kann passieren, daß man irgendwo einsinkt und es dann keinen Ausweg mehr gibt. Aber auch das Gegenteil kann der Fall sein. Man steigt auf ein Faß, und es setzt sich in Bewegung, so daß man höher gelegenes Gold erreichen kann. Manchmal besteht auch die Möglichkeit, Kisten, Stühle oder Tische zu verschieben. Auf die kann man dann drauf hüpfen – sehr hilfreich also.

Im Goldrausch darf aber etwas ganz Wichtiges nicht vergessen werden: die Luft. Am unteren Bilschirmrand ist ein rotes Barometer angebracht, welches den verbleibenden Sauerstoffvorat anzeigt. Daneben steht noch eine Glaskuppel, in der ein Mini-Taucher immer im Kreis herum läuft. Das sagt uns: Solange der Typ im Glaskasten seine Kreise zieht, ist auch die Spielfigur noch in bestem Zustand. Am linken Bildschirmrand befindet sich ein Rohr, aus welchem das eingesammelte Gold heraustropft. Pro Barren ein Tropfen. Daneben ist ein Zähler angebracht, der die eingesammelten Goldbarren anzeigt. Links von diesem Zähler sind vier Haken angebracht, an denen die eingesammelten Symbole zum Öffnen der Türen aufgehängt werden.

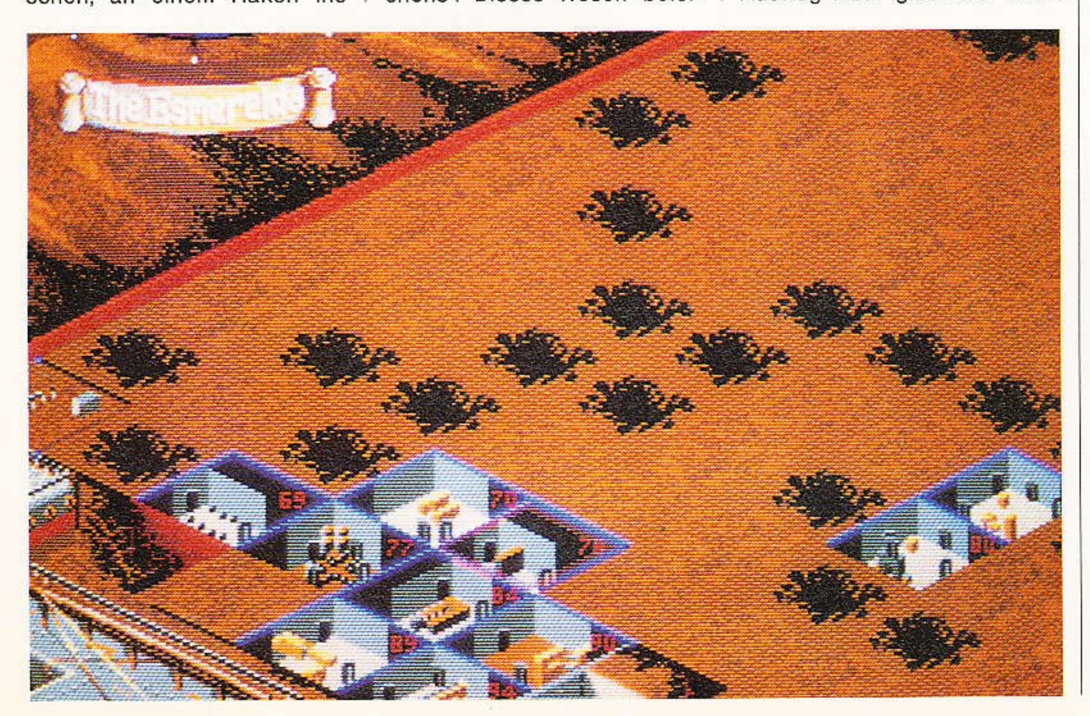
Nun aber kommt das, was ich am ganzen Game am schärfsten finde. Dem Taucher stehen nämlich auch zwei kleine Helferlein zur Verfügung: zwei kleine, schnuckelige Piranhas. Aktiviert werden diese mörderischen Viecher mit der Taste S. Sie schwimmen dann in den Raum hinein, in dem man sich gerade befindet, und fressen alle anderen Tiere in Windeseile auf. Dabei geben sie kettensägenmäßige Geräusche von sich. Das hört sich echt total abgefahren an. Aber auch die anderen FX sind nicht zu verachten, wie auch die Titelmusik durchaus gefallen kann.

Insgesamt stehen dem Spieler fünf Leben zur Verfügung. Geht der Taucher wegen Luftmangels hops, bekommt man einen neuen mit voll aufgefüllter Sauerstoffflasche. Wird er jedoch von einem Tier getötet, so erscheint zwar auch ein neuer, allerdings mit dem Sauerstoffvorrat, den der vorige auch hatte. Zu Anfang des Games kann auch eine Karte der Esmerelda eingeblendet werden, der man die Lage der Räume entnehmen kann. Beinahe selbstverständlich, daß sich die ganz Eitlen am Schluß des Games in eine Besten-Liste eintragen können. Und das wird man bei diesem Spiel mit Vergnügen tun!

Sandra Alter



Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Programm: Theme Park Mystery, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, PC, **Preis:** ca. 75 Mark, **Besonderheit:** Bereits fertige, ausgereifte Vorabversion des im Herbst erscheinenden Titels, **Hersteller:** Image Works, London, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

FREIZEITGESTALTUNG UNSERER ENKEL

Ich weiß nicht, wie Ihr Eure Freizeit abdeckt – ist mir auch wurscht, die unserer Enkel scheint schon vorgezeichnet. Nachdem wir in den 70ern einen filmischen Vorgeschmack aufs Gemacklose erhalten haben (*Future World*), hat nun **IMAGE WORKS** eine versoftete Aktion gestartet – **THEME PARK MYSTERY.**

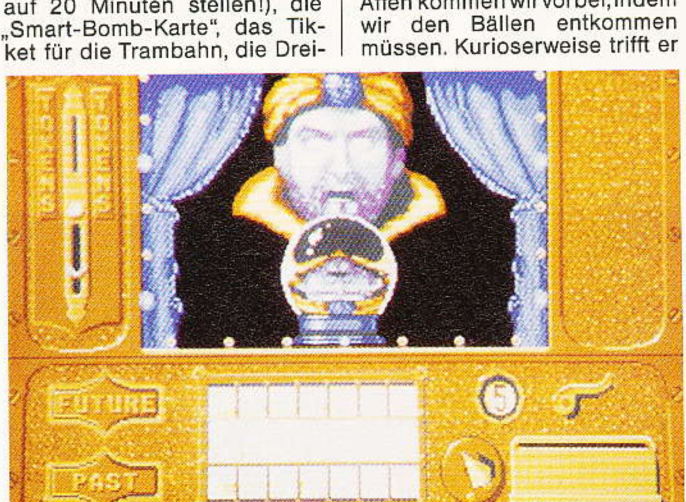
Ich muß gestehen, in Ziegenhagen (Freizeitpark bei mir in der Nähe) geht mehr ab! Was TPM bietet, ist eine sehr schlichte Verknüpfung von Plattform-Action, Mini-Adventure und Leichtkost-Strategie. Neben der leichtfertig betriebenen Effekthascherei befindet sich ein großes Loch – das Fehlen jeglicher Originalität. Wenn man bedenkt, daß die Autoren **Brian Howarth** und **Teoman Irmak** noch bis zuletzt an guten Sachen mitgewirkt haben (*Robin of Sherwood, Gremlins* oder *Personal Nightmare*), so muß man ihnen Altersschwäche bescheinigen. TPM ist ein lust- und liebloses Gebilde mit mittelmäßigen Grafiken und technischen Unzulänglichkeiten.

Allein die Anfangsmotivation, das Warten auf das Unbekannte, macht die Sache noch einigermaßen spannend. Wer aber erst einmal in den vier Spielabschnitten dringesteckt hat, weiß dann, wovon ich rede... Die vier Abschnitte sind das Yesterday Land (Anfangssequenz; um 1900), Dragon Land (Plattform-Action in barbarischer Vergangenheit), Future Land (normales Shoot-em-Up) und das Dream Land, dessen Zugang von dem Auffinden des Schlaftrunks (Sleeping Potion) abhängig gemacht wird.

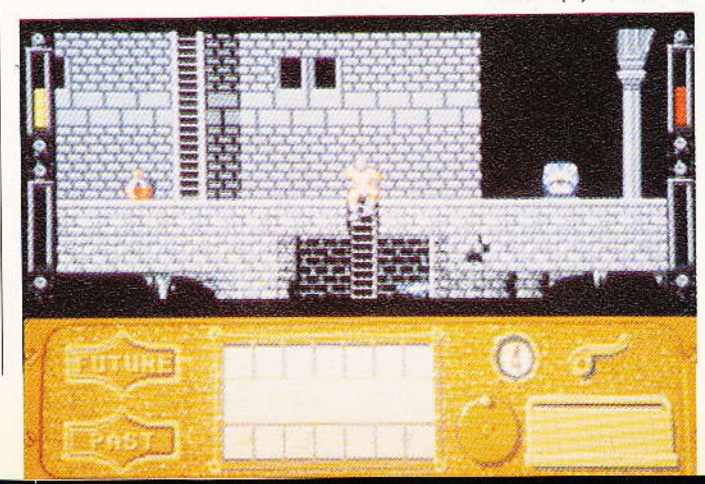
Wir beginnen in einer Bahnhofshalle Anfang des 20. Jahrhunderts. Ein kleiner, zeitgenössisch gekleideter Heldensprite sieht sich drei Uralt-Rummelplatz-Automaten und einer führerlosen, modernen U-Bahn-Gondel (!!!) gegenüber. Nun muß er zunächst mal für die Kohle sorgen. Per Stick führen wir ihn zum mittleren Automaten, um das Restgeld per Maus (hat sich nun automatisch eingeschaltet) aus dem Gewinnschacht zu entnehmen. Jetzt können wir die Spielmünzen (Tokens) in den Schlitz werfen (bitte erst das kleine Rädchen anklicken, bis das Feld „Tokens" in der Mitte steht, und danach durch Halten des Mausohrs die Münze einwerfen). Wir betätigen den kleinen Schwunghebel (rechts im Anzeigenfeld), um mit drei Kugeln einen Mindestgewinn von 100 zu erreichen. Anmerkung: Je länger man die „Feder" festhält, desto gewaltiger der Abschuß und die Wahrscheinlichkeit des „Ballverlustes"!

Nun sollten wir genügend Münzen haben, um den rechten Automaten aufzusuchen. Das ständige Umschalten mittels „Past" oder LEERTASTE bei der Maussteuerung auf Stick macht manchmal aggressiv. So, nun sind wir mit Stick und Helden bei besagtem Automaten angekommen, stellen uns einfach vor ihn und erspähen zunächst einmal den etwas anderen Münzeinwurf. Durch das Anklicken (Maus) der Auswurftaste, kommt eine goldene Münze zum Vorschein, die wir mit gedrücktem Mausohr vorsichtig in die Mitte unseres Inventories entlassen. Jetzt schmeißen wir so viele „Tokens" wie möglich ein, bis die letzte Karte vom Dämonen ausgespuckt wird. Wichtige Karten hier: Dreamland-Karte (bitte auf 20 Minuten stellen!), die „Smart-Bomb-Karte", das Tikket für die Trambahn, die Drei-Wünsche-Karte und die Goldkarten. Nun begebe man sich zum letzten der Automaten, um einen der acht zu fangenden Dämonen zu greifen (es gibt zwar mehr, aber acht benötigt man, um das Spiel zu beenden!). Wir wissen nicht, welcher dieser aus *Personal Nightmare* entliehenen marschierenden Soldaten den Dämonen darstellt (vermutlich der, dessen Kopfschmuck blinkt...), und so geben Torsten O. und ich auf; wir besteigen die Trambahn.

Der nächste Halt erfolgt nach einer Beam-Verwandlungssequenz bei Dragon Land. Nun sehen wir uns als kleinen Barbaren wieder, der zunächst nach links geht, um einen Kristall aufzunehmen. Danach erspringt er sich die Fackel (sollte er immer tun – Schußkraft!) und steigt ins Boot. In diesem Plattform-Szenario urältester Qualität erwarten uns – wie üblich – Feuer, Rauch, Vögel, Monster und ballwerfende Affen (huch, ich glaub', die sind neu). So steigen wir zunächst an Land und holen die Fackel; klettern wieder die Leiter hinunter und warten aufs nächste Boot. Am Affen kommen wir vorbei, indem wir den Bällen entkommen müssen. Kurioserweise trifft er das Boot selbst nicht; nur uns, und das kostet uns eines der fünf Leben.



Fotos (2): Atari ST



Was danach folgt, ist ein wahres Gehüpfe, Geklettere und Geballere, bis wir den Schlaftrunk finden („Sleep Potion"). Nun mit LEERTASTE ins Menü und ebendiese „Funktion" angeklickt. Folge: Wir gelangen ins Land der Träume!

Dort befinden wir uns auf einem merkwürdigen Schachbrett. Hier muß das aus der Vogelperspektive dargestellte Männchen zwei Dämonen fangen (einer von denen frißt den Mauszeiger im Anzeigenfeld!). So suche man sich ein paar Schlüssel, um sich genügend lange umzuschauen (Ihr habt doch wohl hoffentlich Eure „Dreamtime" nicht zu kurz eingestellt?). Man kann auch Goldmünzen werfen, die sich in Vogelfutter verwandeln. Nimmt man dieses auf, hat man diverse schräge Vögel aktiviert, die Schlüssel aus der Luft aufs Brett fallen lassen. Die Schlüssel werden dann zum Öffnen der Kisten verwendet, die wir zuvor durch Berührung mit den Schachfiguren haben zum Vorschein kommen lassen. Irgendwann – wie im Dragon Land mehr oder minder per Zufall – finden wir hier die Eintrittskarte zum Future Land.

Hier sind wir so richtig drin im „allgemeinen" Actiongeschehen. Wir ballern, um zu überleben, so wie wir es von jedem anderen Game dieser Art her gewohnt sind. Nur: Hier sind die abgeschossenen Teile, die Bälle, Dämonen!!! Diese müssen bekanntlich aufgesammelt werden. Also, wer bis hierher gekommen ist, mitmachen! Danach geht's zurück ins Dragon Land, wo wir allerdings „durchspielen" müssen...

Es gibt noch viele andere Dinge, die in diesem Spiel als Objekte gegen Bedrohungen jeglicher Art eingesetzt werden können. Doch: Insgesamt gesehen, muß man sich nicht mit TPM abmühen. Sicherlich eine gute Idee; die Ausführung aber ist mangelhaft. Es wird einfach zu viel verlangt; zu viel, um es in einem Game unterzubringen. Manches ist bloßes Stückwerk; vieles ist Leerlauf und einiges ist Tand, Blendwerk eines mittelmäßigen Zauberkünstlers. Was mir allerdings gut gefiel, sind der Titelsound und die „SFX" während des Games. THEME PARK MYSTERY ist eine Produktion, die man schon in ein paar Monaten wieder vergessen wird. *M. K.*

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6



Aus alt mach' neu!

Programm: Bubble +, **System:** Amiga, Atari ST (beide getestet), **Preis:** ca. 75 Huhns, **Hersteller:** Infogrames, **Muster von:** 23.

„Das Plus ist Muß", dachte sich das Softwarehaus **INFOGRAMES** und präsentiert uns dieses süße kleine Gespenst zum zweiten Mal unter dem neuen Namen **BUBBLE +**. Ehemals von Manni getestet, hieß dieses Game noch *Bubble Ghost*. Unser Häuptling konnte sich kaum mehr davon losreißen. Auch die in ASM 5/90 vorgestellte Kompilation enthielt dieses Game – allerdings noch unter dem alten Namen.
Aber für die noch neueren ASM-Leser und die, die Heft 5/90 wieder mal nicht aufmerksam genug gelesen haben (schämt Euch!), nochmal eine kurze Inhaltsangabe: Es geht darum, Seifenblasen möglichst heil durch verschiedene Räume zu pusten. Selbstverständlich ist das nicht ganz so einfach. Die Räume sind nämlich gespickt mit Nadeln, Kerzen, Ventilatoren und anderem Zeugs, so daß es einigermaßen viel Geschick erfordert, besagte Blase in den nächsten Raum zu manövrieren. Bevor man nun anfängt, dieses empfindliche Rund durch eines der Zimmer zu bewegen, sollte erst mal überprüft werden, was sich alles in dem Raum befindet. Kerzen können nämlich ausgepustet werden. In Trompeten kann man reinblasen, und auch Ventilatoren können durch eine Boe außer Gefecht gesetzt werden. Gesteuert wird mit der Maus, gepustet mit der Space-Taste (nicht mit SHIFT, Ihr Blödels aus der Anleitungsabteilung!). Viel mehr gibt's zur Handhabung auch nicht zu sagen. Das ist nämlich schon alles, was man wissen muß, um loslegen zu können.
Ein leicht verständliches Spielchen, mit einer ausgefallenen Spielidee – aber wie gesagt, eben schon etwas älter. Neu an BUBBLE + ist der Zwei-Player-Modus. Sonst ist so ziemlich alles beim Alten geblieben. Man hat sich nur noch ein paar mehr Gemeinheiten bei der Gestaltung der Räume einfallen lassen. Was uns Tronics an diesem Game aber besonders begeistert hat, ist, daß mit völlig harmlosen Dingen gespielt wird. Da gibt's eben einfach keine Laserkanone, keine Missiles, keine Smart-Bombs, überhaupt keine Extrawaffen und erst recht keine Toten! Ja, ja, ich weiß, was Ihr jetzt denkt. Ihr denkt nämlich, daß wir mal wieder auf so 'nem Trip sind, bei dem Moral großgeschrieben wird. Sind wir aber nicht! Wir sind nämlich, alle wie wir hier sitzen, Cabal-süchtig. Das sagt ja nun hoffentlich alles!

Das im Comic-Stil aufgemachte Spielchen hat ganz einfach das gewisse Etwas. Nicht nur die Idee ist gut, sondern auch die technische Seite des Games. Über Grafik, Sound und Steuerung gibt's da wirklich nichts zu motzen. Und langweilig wird's auch nicht, da genug Levels und Überaschungen vorhanden sind.

Am witzigsten finde ich es übrigens immer, wenn man den Geist so lange pusten läßt, bis er rot anläuft und zu husten anfängt. Tja, da lacht nun doch wieder der Sadist in mir (he, he, he). Was nun allerdings das Plus beim alten, neuen Spiel bedeuten soll, ist mir rätselhaft! Außer dem Zwei-Player-Modus ist nicht viel was mit Plus. Aber „Plus" hört sich ja immer gut an, gelle?

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

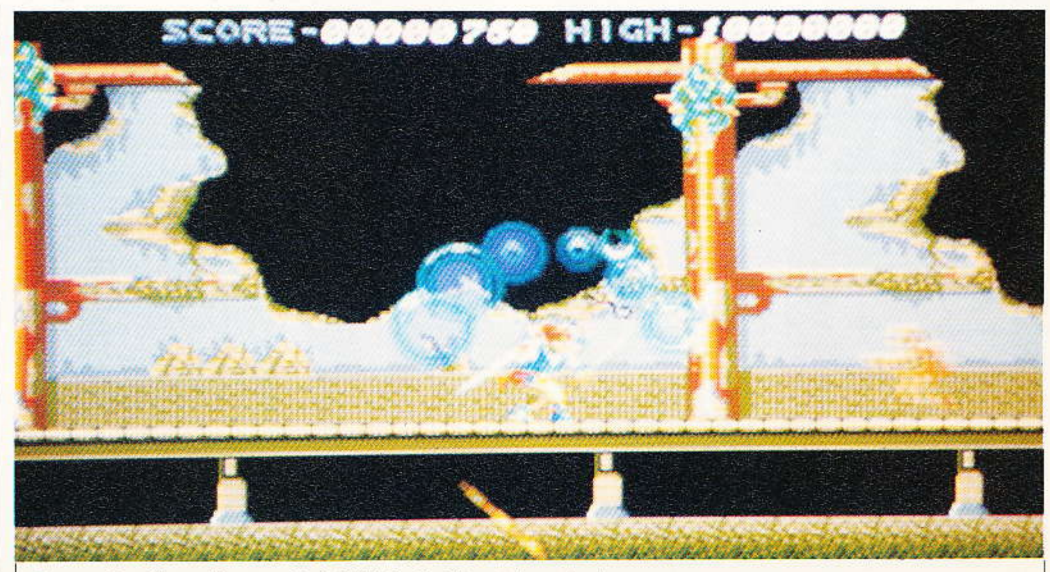
Sinnlos – geistlos!

Programm: Ninja Spirit, **System:** Amiga, Atari ST (beide getestet), C-64, Amstrad CPC, Spectrum, **Preis:** je nach System und Datenträger zwischen 35 und 85 Mark, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Der größte Gefallen, den *IREM* den Besitzern der oben genannten Heimcomputer hätten tun können, wäre gewesen, die Rechte an seinem Spielhallenprogramm **NINJA SPIRIT** a) zu behalten oder b) zumindest nicht an **ACTIVISION** abzutreten. Die Engländer mit Sitz in Reading haben sich nämlich bei der Umsetzung des Automaten wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert; so verkam das einstmals recht spannende Spiel zu einem nach Schema F zusammengeschusterten Produkt, das mit nichts, aber auch mit gar nichts seinen Preis rechtfertigt.
Der Sinn oder Unsinn des Ganzen ist es, eine viel zu klein dargestellte Spielfigur, an Anfangs-, Zwischen- und Endgegnern vorbei, von Level zu Level zu steuern. Dabei stehen von Beginn an verschiedene Waffen zur Auswahl, weitere können während des Spiels aufgenommen werden. All das hat man schon zur Genüge gesehen – hundertmal, tausendmal. Wenn also ein Programm in puncto Spielkonzept so gar nichts Neues zu bieten hat, so sollte wenigstens die technische Ausführung in Ordnung sein, will man es noch reinen Gewissens dem Verbraucher anbieten. Doch gerade in dieser Hinsicht hat ACTIVISION kläglich versagt. Im einzelnen bedeutet dies, daß die Grafiken – allem anderen voran die Farbwahl – ziemlich in die Hose gegangen sind. Daß die Sprites zu klein sind. Daß das Ganze ohne Ende ruckelt. Der Sound – wenn auch unpassend – kann auf dem Amiga gerade eben noch gefallen; auf dem ST müssen auch hier noch Abstriche gemacht werden. So bleibt nur festzuhalten, daß sich beide Versionen in nichts aus dem Wege gehen – eine ist so schlecht wie die andere.

Bernd Zimmermann

	Amiga/ST
Grafik	5/5
Sound	8/6
Spielablauf	5/5
Motivation	3/3
Preis/Leistung	3/3



Blasse Grafiken, blasses Spiel. Ninja Spirit auf dem Amiga.

BALLERSPASS

Programm: Crackdown, **System:** Atari ST (nur Farbe), C-64, Schneider CPC (beide reingeschaut), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

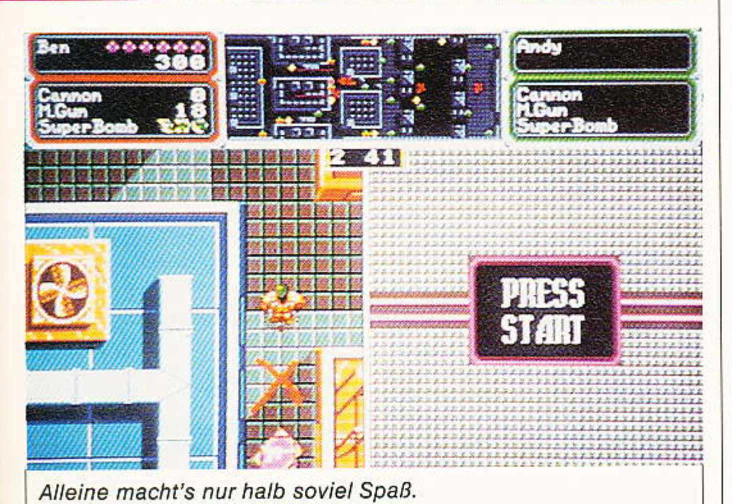
Allzulang hat's ja nicht gedauert, bis der englische Hersteller **U.S. GOLD** mit der endgültigen Fassung von **CRACKDOWN** aufwarten konnte. In deutschen Gefilden dürfte der gleichnamige Automat von *Sega* zwar keine allzu große Popularität genießen, doch sicherlich wird sich dieser „bedauernswerte" Umstand mit Erscheinen der Umsetzung für den Atari ST schnellstens ändern. Die Vorabversion ließ jedenfalls schon auf ein äußerst fetziges Actionspiel hoffen.

Der einzige Schwachpunkt von CRACKDOWN liegt wieder einmal in der Spielstory begraben, bei der U.S. GOLD's Schreiberlinge wahrhaftig aus dem „Vollen" gegriffen haben. So beabsichtigt der wahnwitzige Dr. K, die Welt in einem Schlage zu erobern, wozu er sich eine kleine Privatarmee, bestehend aus menschlichen Mutationen, erschaffen hat. Angesichts einer derartigen Bedrohung zieht das F.B.I. seine letzten Register: Die beiden Helden der Organisation, Andy Attacker und Ben Breaker, bekommen den Auftrag, das weitflächige Areal des verrückten Dr. K mittels Sabotageakten in Schutt und Asche zu legen.

Im eigentlichen Spiel CRACKDOWN wurde das riesige Anwesen des Dr. K nun in insgesamt 16 Levels aufgeteilt, so daß Ihr Eure Zerstörungsmission quasi häppchenweise nachgehen könnt. Die einzige Aufgabe eines jeden Spielabschnittes besteht nun darin, einige Zeitbömbchen an vorgegebenen Stellen zu plazieren. Logischerweise steigt mit der Levelzahl auch die Anzahl der Dynamitpakete, mit denen der jeweilige Abschnitt „geschmückt" werden soll. Des weiteren haben die Jungs von U.S. GOLD bei ihrer Umsetzung auch ein Zeitlimit, während dessen die Bomben noch harmlos in Eurem Rucksack ticken, nicht vergessen, das vor allem in späteren Stufen den Spieler ganz schön ins Schwitzen kommen läßt. Die gentechnisch versauten Menschlinge, die das Anwesen des Dr. K zahlreich bevölkern, stellen ein nicht zu unterschätzendes Problem dar, denn frei nach dem Rambo-Motto „Augen zu und durch!" werdet Ihr bei CRACKDOWN nicht allzuweit kommen. Vielmehr arten die Gefechte in den verwinkelt angelegten Levels schnell in „elende" Stellungsgefechte aus, in denen Ihr einen Gang hübsch nach dem anderen vom Ungeziefer befreien müßt. Gute Dienste leistet Euch in diesem Zusammenhang ein Übersichtsradar. Dieser präsentiert Euch nämlich den Aufbau des gesamten Levels mit all seinen Mutationen sowie den Entsorgungsstellen für das Feuerwerk, so daß sich der Spieler nicht zu sehr bei seinen Ballertouren verzettelt.

Viel Mühe haben sich die Macher von CRACKDOWN meines Erachtens bei der Erstellung der einzelnen Levels gegeben, denn abgesehen von labyrinthartigen Gangsystemen zeichnen sich gerade die späteren Spielstufen durch zahlreiche „Extras" aus, die das Spiel zu einem schwierigen werden lassen. So stößt der Spieler beispielsweise auf überdimensionale Kugeln, Falltüren und dergleichen mehr. Deswegen erscheint mir auch die Anzahl von sieben Leben, mit denen unsere Bildschirmhelden ausgestattet sind, sowie die drei Con-

FÜR ZWEI



Alleine macht's nur halb soviel Spaß.

tinues als durchaus gerechtfertigt. Der eigentliche Clou von CRACKDOWN geht allerdings von der Two-player-Option aus. Zu diesem Zwecke haben die Programmierer kurzerhand den Screen gesplittet, wodurch sich die zwei Cracks beim Durchforsten der Gefilde des Dr. K nicht ins Gehege kommen können. Leider Gottes bleibt aber beim Spiel ohne Partner eine Bildschirmhälfte trotz allem tot, anstatt daß der ganze Screen zur Darstellung der Umgegend genutzt wird. Nichtsdestoweniger rangiert die Motivation während des Spieles auf ganz, ganz hohem Niveau.
Den ASM-Hitstern hat CRACKDOWN allerdings im technischen Bereich verspielt, denn hier liegt das U.S. GOLD-Produkt zwar über dem sonst gängigen Mittelmaß, doch hat es zur absoluten Spitzenklasse halt nicht gereicht. Die Grafiken an sich wurden wirklich hervorragend gezeichnet. So dürft Ihr Euch in jedem Level auf eine neue, mit zahllosen Details gespickte Grafik freuen, die trotz Vogelperspektive einiges zu bieten hat. „Zu allem Übel" lokkern noch einige Zwischengrafiken das Spielgeschehen auf. All diese guten Absichten macht jedoch das mißratene Scrolling regelrecht zunichte, schließlich werden die gesetzlichen Grenzwerte bei den Rukkeleffekten um ein Vielfaches überschritten. Auch wenn jeder Spielabschnitt mit einer neuen Musi aufwarten kann, so soll dies keinesfalls über die Tatsache hinwegtäuschen, daß der Komponist ziemlich einfältig zu Werke gegangen ist. Die Steuerung wirft glücklicherweise keinerlei Probleme auf.
Abgesehen von besagtem Scrolling mag ich aber ansonsten nicht von Schwachstellen im technischen Bereich sprechen. Alles in allem erwartet Euch mit CRACKDOWN ein überaus spielbares und zudem packendes Actionspiel, das Spielspaß auf längere Zeit hinweg garantiert. Zu einem Hitstern hat's, wie gesagt, nicht gereicht, was Euch aber keinesfalls vom Kauf des neuen U.S. GOLD-Produktes abhalten sollte.

Torsten Blum

ST/C-64/CPC	
Grafik	**8/7/7**
Sound	**7/5/5**
Spielablauf	**9/8/7**
Motivation	**9/8/8**
Preis/Leistung	**8/7/7**

Die Kamera im Anschlag, die Flinte im Gepäck

Programm: Wild Life, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** New Deal Productions, Frankreich, **Muster von:** 10.

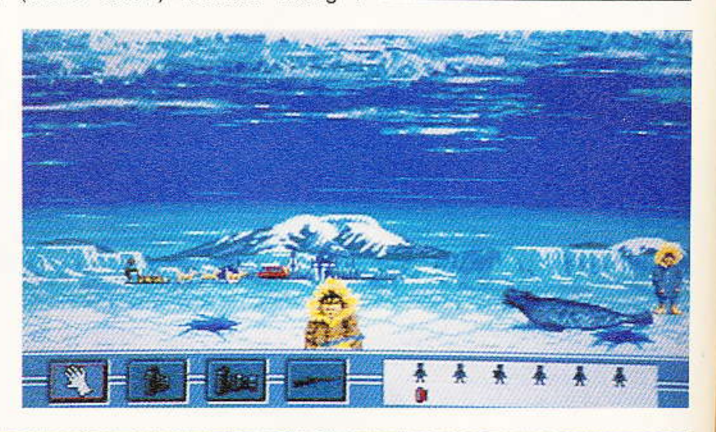
Vieles hat sich geändert, manches ist aber auch geblieben. Geändert hat sich der Titel: Aus *Safari Guns* wurde **WILD LIFE**, aus dem ursprünglich einen Level wurden nun vier; kostete das Programm einstmals 80 Mark, so geht es jetzt für 60 Flöhe über den Ladentisch. Geändert hat sich auch der Vertrieb. Wurde NEW DEAL früher von *Infogrames* unter die Fittiche genommen und somit in Deutschland von *Bomico* vertrieben, so steht die noch junge Compnay inzwischen auf eigenen Beinen und vertreibt ihr Produkt hierzulande nun via *Rushware*.
Geblieben ist das Spielgeschehen, das übrigens die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften – auch unter dem Decknamen BPS bekannt – für so anstößig hielt, daß flugs ein Indizierungsantrag gestellt wurde. Hierin dürfte wohl auch der Grund für die eine oder andere Änderung zu suchen sein, unter anderem die des Programmtitels. Dies ist ein Schachzug, der es NEW DEAL vielleicht ermöglicht, sein Produkt auch weiterhin unbehelligt in Deutschland an den Mann zu bringen. Dabei ist das Ganze doch so harmlos! Ziel ist es nämlich, wilde und vom Aussterben bedrohte Tiere zu jagen, und das nicht mit der Flinte, sondern mit der Kamera im Anschlag. Vier Schauplätze können bereist werden: Australien, Nordamerika, Indien und die Antarktis. In jeder dieser Regionen lebt eine Vielzahl von verschiedenen Tieren; jeweils drei davon, die vom Computer vorgegeben werden, müssen fotografiert werden. Von jedem der Tiere müssen wiederum drei Aufnahmen gemacht werden, um das Spielziel zu erreichen. Allerdings tummeln sich auch Wilderer und anderes garstig Volk in den Steppen, Savannen und Eiswüsten, und so kommt (BPS, mal weghören!) die mitgebrachte Flinte doch zum Einsatz.
Um die Tiere fotografieren zu können, müssen zunächst einmal Kamera, Tele- und 50-mm-Objektiv (für Nahaufnahmen) und Filme aufgenommen werden, die allesamt in der Gegend herumliegen. Die Aktionen – Schießen, Fotografieren und das Aufnehmen von Gegenständen – werden in der unteren Menüleiste angewählt; beim Umschalten sollte man sich jedoch nicht allzuviel Zeit nehmen, denn die Wilderer (siehe oben!) nehmen wenig Rücksicht darauf, daß man in friedlicher Absicht in ihr Revier eingedrungen ist.

Der Spielablauf ist insgesamt nicht gerade abwechslungsreich, doch sorgt ein guter Schuß Hektik dafür, daß Langeweile nicht so bald auftritt. Die Grafiken sind in Ordnung, allerdings auch nicht gerade üppig. Auch hier fehlt es an Abwechslung, denn im Grunde bekommt man von jedem Landstrich eben nur ein Bild zu Gesicht. Insgesamt also kein Meisterwerk, aber ein Programm immerhin, das man bestimmt eine Weile lang spielen kann.

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8



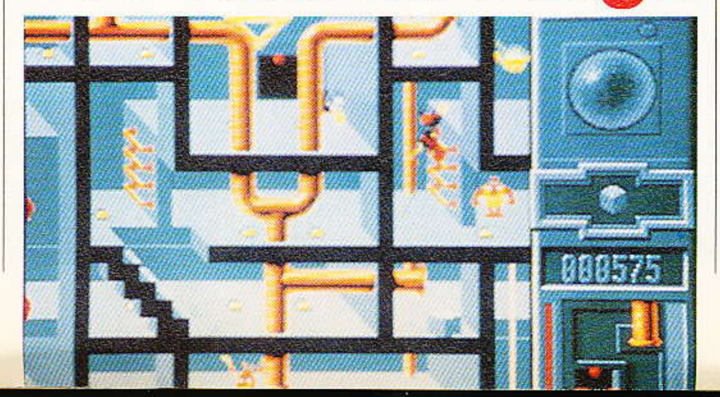


Programm: The Toyottes, **System:** Amiga, Atari ST (beides getestet), **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** 7/15/23.

Barnabas kann einfach nicht hören! Obwohl es ihm sein Vater strikt verboten hat, hat der Bengel zum Fußballspielen sein Heim verlassen und einen Ausflug nach draußen ins Freie gewagt. Das Dilemma: Draußen wimmelt es von Monstern und Widerlingen. Also bestimmt Barnis Vater, hauptberuflich König der Toyotten, einen „Freiwilligen", der Barnabas samt Fußball zurückbringen soll. Was Ihr noch wissen müßt, ist, daß die Toyotten Ratten sind. Das ist nämlich deshalb bedeutungsvoll, weil überall Käsestückchen herumliegen, und das Molkereiprodukt wird nun einmal vorzugsweise von Mäusen und Ratten vernascht.

Zyprian ist im übrigen der Name unseres Freiwilligen, der sich nun also zuerst auf die Socken und anschließend auf die Suche nach dem Königssproß macht. Nachdem er das unterirdische Königreich verlassen hat, muß er sofort feststellen, daß die Legenden von den fiesen Monstern durchaus begründet sind – denn überall lauert das Grauen! Doch das klingt nun viel dramatischer, als die ganze Angelegenheit eigentlich ist. **THE TOYOTTES** von **INFOGRAMES** ist nämlich ein Spiel nach typisch französischer Comic-Manier. Die Grafiken schreiend bunt, in diesem Falle allerdings nicht besonders gut gezeichnet. Gags hier, Gags da. Der Sound paßt sich dem Ganzen nahtlos an. Man kennt das zur Genüge aus anderen INFOGRAMES-Spielen (wie etwa *Tim & Struppi*, *North & South* etc. etc.), aber auch *Coktel Vision* hat sich auf diesem Gebiet ja besonders hervorgetan.

Die Ratten-Plage



Oft können solche Effekte ein gutes Gameplay noch zusätzlich beleben; bei den TOYOTTES jedoch ist dies ganz und gar nicht gelungen. Der Spielablauf ist denkbar langweilig, es fehlt an Abwechslung und vor allem an Ideen. Hinzu kommt, daß die Sprites recht klein geraten sind, so daß es oft schwierig ist, Zyprian in dem Gewirr von Räumen, Angreifern, Käsestückchen, Leitern, Seilen und Rohren auszumachen. Die Steuerung, auch dies ein Manko des Programms, ist recht zäh und unpräzise. Insgesamt also ein Produkt, das mit nichts seinen Preis rechtfertigt, auch wenn dieser für heutige Verhältnisse im unteren Niveau angesiedelt ist.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	4



Briefe an die Redaktion

„Abschied"

Wieder einmal (leider) habe ich mich dazu überwunden, 7.50 DM für das neueste Exemplar der ASM zu opfern. Und jetzt will (soll) ich Euch meine Meinung über Euer Werk kundtun. Tja, was soll man zu dieser ASM schon sagen...? Zuerst mal: Ihr habt ab jetzt einen Leser weniger, was für Euch ja wohl nicht weiter tragisch ist. Vielleicht interessiert Euch, warum ich mir die ASM nicht mehr kaufen werde. Nun gut: Es lohnt sich einfach nicht mehr.
Zwei Jahre lang habe ich die „objektiven" Tests ertragen – sie sind nicht besser geworden, habe „witzige" Comics beäugt – (Geschmacksache), habe mit Interesse das Feedback gelesen – einmalig, habe mich an Euren teilweise lächerlichen Schreibstil (T. Oppermann: peinlichst...) „gewöhnt" und habe miterlebt, wie Eure „Computer-Software-Fachzeitschrift" zu einem ca. 180 Seiten starken Magazin heranwuchs, in dem das bloße Chaos regiert. Warum um alles in der Welt wollt Ihr auf Biegen und Brechen aus einer Zeitschrift wie der ASM ein kunterbuntes Blödel-Blatt machen? Warum kapiert Ihr nicht, daß Ihr unter dem Motto „Masse statt Klasse" Eure wohl wichtigste Aufgabe, das Testen von Software, total vernachlässigt? Eure Tests kann man doch nun wirklich nicht mehr als solche bezeichnen. Also echt, manchmal kommt es einem so vor, als ob Ihr überhaupt keine Lust habt, einen vernünftigen (=sachlichen und objektiven) Test zu schreiben. Ich glaube, daß Ihr vor lauter Sensationssucht und dem Drang, Euch selbst übertreffen zu müssen, nicht mehr wißt, was Ihr schreiben sollt. Dabei kommen dann solche konfuse und an den Haaren herbeigezogenen Kommentare heraus, die mit dem eigentlichen Test nun wirklich nichts mehr zu tun haben. Ich frage mich, wie man in einer „Computer-Software-Fachzeitschrift" nur so einen Blödsinn daherschreiben kann, wie Ihr es zu machen pflegt (z.B. Test (?) (Blickpunkt???) von „Stryx" in der 2/90: schlicht und einfach schwachsinnig). Und das Schlimme: Ihr werdet immer schlimmer, d.h. Ihr wollt immer noch „aktueller", noch reißerischer und noch perfekter werden und merkt dabei nicht, wie sehr sich das negativ auf die ASM auswirkt (im Klartext: Ihr seid schlimmer als die „Bild" (!)). Masse ist halt nicht immer gleich Klasse, und das bewahrheitet sich hier einmal mehr. Was bleibt mir nun anderes übrig, als nach einem anderen Computermagazin zu greifen (es gibt ja genügend Alternativen), denn 7.50 DM für eine Zeitschrift, die sich selbst wohl nicht ganz ernst nimmt, sind mir beim besten Willen zu schade. Für das (rundum verbesserte) Konkurrenzmagazin (kennt Ihr ganz bestimmt) gebe ich jedoch gerne 6.50 DM aus. Da bekomme ich, was ich (und nicht nur ich) möchte: übersichtliche Infos und kritische, durchdachte Tests, die sachlich, aber dennoch locker sind. Kurzum: viel Leistung (Klasse) für's Geld. Die 115 Seiten (zwar nicht gerade Masse) bringen mir viel mehr, als wenn einem auf 180 Seiten Dinge geboten werden, die bisweilen mit einer Computerzeitschrift nichts mehr zu tun haben. Schade, daß alles so gekommen ist, aber Ihr schreibt einfach auf dem falschen Gebiet. Will sagen: im Slapstick- oder Unterhaltungsbereich würdet Ihr wirklich keinen schlechten Eindruck machen. Ich hoffe, Ihr bringt den Mut auf, meinen Brief ins Feedback zu drucken. Ich meine, bei all den Lob- und Jubelbriefen, die Ihr so bekommt, solltet Ihr doch auch mal einen negativen Brief verkraften können. Und außerdem: Kritik regt an.

Hans Brummenmeier

(Anm. d. Red.: Ja, normalerweise regt Kritik an, nur dummerweise sind genau die Punkte, die Du kritisierst, für viele Leser ein Grund für den regelmäßigen Erwerb der ASM – und dabei denken wir nicht, daß wir unsere Aufgaben vernachlässigen. Wir empfinden es nicht als negativ, sich selbst nicht allzu ernst zu nehmen. Gegen den Vorwurf, wir wären schlimmer als die „Bild", wehren wir uns ganz entschieden! In einem Deiner ersten Punkte hast Du ebenfalls recht. Ein verlorener Leser macht uns nicht viel aus – bei zweien wird's aber schon kritisch!)

„Interessante Fragen"

Nach ASM 12/89 kommt Ende '90 eine kompatible 16-Bit-PC-Engine auf den Markt. Ist damit die Super Grafx gemeint?
- Super Grafx gegen Mega Drive – welche Maschine hat das größere Leistungsvermögen?
- Welche brandneuen PC-Engine Games könnt Ihr uneingeschränkt empfehlen?
- Kennt Ihr die Verkaufszahlen der Videospielsysteme in der BRD?
- Lest Ihr Konkurrenzzeitschriften?
- Was haltet Ihr von den Wertungen der Xxxxx Xxxx, die manchmal erheblich von Euren abweichen (US Pro Basketball, Mr. Heli, Knight Rider, F1 Tripple Battle) oder bei Computerspielen wie z.B. North & South?
- Könnt Ihr Euch als verwöhnte Spieler der Superlative überhaupt noch in den Durchschnittsspieler hineinversetzen?
- Ist bei Euch bereits ein gewisser Abstumpfungseffekt zu verzeichnen, was Begeisterung für neue gute Spiele angeht? (Bei der Vielzahl von Mega-Hits, die Ihr Euer eigen nennt?)

Holger Krosta

(Anm. d. Red.: Ob und wann eine 16-Bit-Engine auf den Markt kommt, ist noch nicht vollständig geklärt. Die Super-Grafx ist auch „nur" eine 8-Bit-Maschine.
Beide Maschinen (Mega Drive, Super Grafx) haben eine Menge „Power". Hier wird wohl das Angebot an Programmen und der Preis entscheiden.
Die Games, die wir empfehlen können? Steht doch alles in den Tests, oder?
Genaue Verkaufszahlen wissen wir leider nicht, und mit vagen Schätzungen wollen wir nicht um uns werfen.
Konkurrenzzeitschriften? Was für Konkurrenzzeitschriften?
Jeder bewertet so, wie er es für richtig hält, obwohl wir uns (und die Kollegen sich) sicher ab und an wundern, wie manche Noten zustande kommen.
Wir würden nie wagen, uns als Spieler der Superlative zu bezeichnen, und wir sind es auch nicht. Möglicherweise spielen wir durch die jahrelange Erfahrung (schwell, protz) recht gut, aber mit etwas Übung kommt so ziemlich jeder nach einer gewissen Zeit bei einem Game weiter. Insofern fällt es uns nicht so übermäßig schwer, einigermaßen „usergerechte" Bewertungen zu geben – aber wer weiß, es gibt sicher Leute, die anders darüber denken.
Die Antwort auf die letzte Frage lautet mit Sicherheit „Nein". Wenn ein echt gutes Spiel hier ankommt, ist die Freude nach wie vor groß.)

„Abflachung"

Ich schreibe Ihnen als Clubmitglied der Lords of Imagination, kurz LOI. Vor einiger Zeit habe ich aufgehört, Ihre Zeitung zu kaufen, weil sie für ihren Preis nichts mehr bietet. Einzig interessant blieb der Secret Service, der aber neuerdings zur Kochrezept-Ecke abflacht. Nun habe ich in unserer Clubzeitung einen Artikel über Sie gelesen – vor 3 Monaten haben Sie eine Zuschrift von unserem Vorstand bekommen. Diese Zuschrift wurde bis heute noch nicht beantwortet, welches der Gipfel der Unverschämtheit ist. In der Anfrage ging es darum, ob man nicht eine Rollenspielecke (auf Computer bezogen) anlegen sollte. Unser Vorstand bot seine Mithilfe an. Wenn Sie nichts von einer Zusammenarbeit halten sollten, dann geben Sie doch wenigstens eine Antwort! (...)
Ich hoffe, Sie überlegen sich die Sache gut! Wenn eine andere Zeitung so etwas bringt, ist dies noch ein Grund mehr, Ihre Zeitung nicht zu kaufen.

P.S.: Das ist keine Drohung oder Erpressung oder Beleidigung, sondern ein simpler Beschwerdebrief mit einem Hinweis!

Michael Kahler

(Anm. d. Red.: Wir haben's zwar schon oft getan, aber wir tun's trotzdem nochmal: Wir können Anfragen solcher und welcher Art noch immer nicht beantworten. Wenn wir jeden Brief beantworten würden, der bei uns eintrifft, hätten wir den lieben langen Tag nichts anderes zu tun. Tut uns ja leid, aber es geht nicht!)

Tronic-Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

„1/3 Originaldefekte?"

Vor ziemlich genau 1 Jahr habe ich mir einen 500er Amiga als Spielcomputer zugelegt. In dieser Zeit habe ich mir 12 Spiele gekauft, davon waren 4 Spiele in nicht einwandreiem Zustand:

1. Kult: Läuft nur, wenn der Lese-Schreibschutz der Diskette nicht eingeschaltet ist (Blödsinn, gespeichert habe ich sowieso nur auf Leerdisketten). Wenn man den alten Tuner oder seine Tochter töten will, stürzt das Programm ab.
2. Zak McKraken: Codetafel fehlte.
3. Xenon II: Am Ende von Disk 1 wird man aufgefordert die 2. Disk einzulegen, was nicht geht, weil das Laufwerk läuft und läuft und läuft... (2. Disk muß beim 1. Farbbild von Disk 1 eingelegt werden, dann geht's).
4. Rings of Medusa: Geräusche ließen sich nicht einschalten. Wenn der Bildschirm nach einiger Zeit der Mausbewegung dunkel wurde, geschah dies mehrfach kurz hintereinander.

Ich finde, Ihr solltet eine Meckerekke einrichten und die Fehler der neuesten Spiele dick abdrucken. Ich finde es eine Unverschämtheit von der Softwarefirma, solche Spiele für teures Geld zu verkaufen – für gutes Geld möchte ich gute Ware!

Da wird Monate vorher groß Werbung gemacht, die Spiele werden super getestet, dann beginnt erst einmal die Wartezeit, weil der ursprüngliche Erscheinungstermin mal wieder nicht eingehalten werden kann. Dann kriegst du das Spiel endlich, zahlst 70 – 100 DM und wirst gefrustet, das ist doch Mist. Sicher werden die Firmen jetzt mit Entschuldigungen kommen wie „Die Programmierer hatten zu wenig Zeit" – dann setzt den Erscheinungstermin eben später an – wenn das bekannt ist, kann man sich ja drauf einstellen! oder „Wenn man beim Laden des Spiels einen Handstand macht und den linken Fuß locker kreisen läßt, läuft's doch einwandfrei". – Bei den Preisen kann man erwarten, daß die Spiele idiotensicher sind! Man stelle sich vor, die Schallplatten- oder Videoindustrie würde 33% Schrott liefern, was da los wäre. Aber die Spiele-Freaks scheinen sich mit schlechter Qualität abgefunden zu haben, jedenfalls habe ich noch nix dieser Art bei Euch gelesen. Ich hoffe ja, daß sich auf diesen Brief einige melden, daß da etwas ins Rollen kommt.

Mit vielen Grüßen.

P.S.: Die Schreibfehler sind entweder von Euch falsch gelesen oder Absicht.

Tarl of Bristol

(Anm. d. Red.: Diesen Brief sollten sich manche Leute vielleicht ein bißchen zu Herzen nehmen!)

„DDR-Abos?"

Da ich schreibfaul bin, nur ganz kurz: Kann man ASM-Abos in die DDR verschicken? Das war's!

P.S.: Bleibt so, wie ihr seid.

Jens Schließer

(Anm. d. Red.: Ja.)

„Heim-Automat?"

... Ein Beispiel: „Ich hätte gerne 0.6 Seiten mehr Microwelle, dafür aber 1.4 Seiten weniger Adventure-Corner; in die verbleibenden 0.8 Seiten könnt Ihr ja dann ein Poster (ca. 23.4 x 19.6 cm) einrichten, dann würde ich genau 1.2 Prozent meines Taschengeldes sparen für Artikel, die MICH gar nicht interressieren."

Also Leute, meckert bitte nicht immer über diese besch... , äh, einwandfreie Zeitschrift, sondern lest einfach nur das, was EUCH interessiert.

Zum Cover kann ich nur sagen, daß ich mir die ASM nicht wegen des Covers kaufe, sondern wegen des Inhalts. Solange Ihr also nicht gerade Manfred aufs Cover druckt, werde ich diese Zeitschrift garantiert weiterhin lesen.

Noch eine Frage: In vielen Tests (Sega Mega Drive) schreibt Ihr „dieses Spiel steht dem Automatenvorbild in nichts nach", und dennoch bekommt es als Preis/Leistungs-Note „nur" eine 9 oder 10. Wenn diese Spiele wirklich 1:1 zum Automatenvorbild sind, müßten sie meiner Meinung nach mindestens eine 12 bekommen, denn ein Automat kostet 2.000,00 Mark oder mehr, und ein Sega Mega D. nur 399,00 DM incl. einem Spiel (ein recht günstiger Spielautomat, nicht?).

Als dann, ich würde mich freuen, wenn Ihr diesen Brief ins „Fütter-Hinterteil" (Feedback) druckt.

Markus

(Anm. d. Red.: Es gibt ja auch noch bessere Spiele; außerdem wird man sich kaum einen Automaten kaufen, wenn man sich für z.B. 40 Märker an einem Game „sattspielen" kann.)

„Aller Service?"

Ich würde von Euch gern wissen, ob es den Secret-Service von allen Ausgaben auch zusammen zu kaufen gibt. Wenn ja, sagt mir, wie man da rankommt. Da ich erst seit kurzem ASM-Leser bin, kenne ich mich nämlich da noch nicht so gut aus. Trotzdem finde ich Eure Zeitung SUPER. Macht weiter so und schreibt mir bitte.

Thomas

(Anm. d. Red.: Bisher ist das nicht möglich. Wir hatten zwar schonmal daran gedacht, ein Sonderausgabe in der Richtung zu machen, haben das dann aber wieder verworfen. Falls doch Interesse an einer solchen Special besteht, könnt Ihr Euch ja mal bei uns melden!)

„Probleme..."

Ich habe mir vor kurzem ein 2. Laufwerk gekauft und waagerecht zur Tischplatte aufgestellt. Nun wollte ich von Ihnen wissen, ob ich das Laufwerk auch senkrecht zur Tischplatte aufstellen kann.

Daniel Schulten

(Anm. d. Red.: Ja, das geht. Man könnte natürlich auch die Tischplatte senkrecht hinstellen und dann

das Laufwerk quasi-waagerecht – wie man will – festschrauben.)

„Vorurteile?"

In letzter Zeit mußten wir leider immer häufiger feststellen, daß Sie bei Softwaretests den größeren und bekannteren Softwarehäusern eine bessere Wertung zugestehen. Hinzu kommt, daß Sie den kleineren und weniger bekannten Softwareherstellern eine gewisse „Unfähigkeit" zur Herstellung qualifizierter Software unterstellen. Dies ist unter anderem daran zu erkennen, daß Ihre Bewertungstexte für die kleinen Hersteller sehr kurz und nüchtern gehalten sind. Im Gegensatz dazu sind die Texte für die bekannteren Softwarehäuser zu ausführlich und verherrlichend geschrieben.
Dadurch wird den Käufern Ihrer Zeitschrift ein verfälschtes und somit ungenaues Ergebnis vorgelegt. Durch diese Art der Bewertung neigt der Käufer dazu, diese hochgepriesene Software zu erwerben, wobei sich dann später herausstellt, daß das von Ihnen so „perfekt" hingestellte Programm sich als durchschnittlich erweist.
Ihre Texte weisen erheblich Vorurteile gegenüber den kleinen Softwarehäusern auf.
Wir möchten Sie darum bitten, in der nächsten Ausgabe Ihrer Zeitschrift Stellung zu diesem Brief zu nehmen.

zwei besorgte Studenten

(Anm. d. Red.: Es besteht durchaus die Möglichkeit, daß einem beim Schreiben des Tests zu einem Programm eines „vertrauten" Herstellers mehr einfällt als zu dem einer Kleinfirma/Newcomerfirma. Das wirkt sich allerdings in keiner Weise auf die Bewertung aus. Der Eindruck, daß Programme von großen Firmen besser bewertet werden, ist u.U. dadurch zu erklären, daß es kleinen Firmen meist am nötigen Budget mangelt, um ihren Programmen das richtige, „professionelle" Outfit zu geben. Sei das nun der günstigere Grafiker/Musiker/Programmierer oder was auch immer; insofern sind andere, schlechtere Wertungen voll und ganz gerechtfertigt – schließlich bewerten wir (nach unserem Ermessen) die Qualität eines Programmes, und nicht die Ambitionen, die ihm vielleicht vorausgegangen sein mögen. Das soll natürlich nicht heißen, daß kleine Firmen keine ordentlichen Programme herstellen können. Um es also auf einen Nenner zu bringen: Wir haben keine Vorurteile gegen kleine Firmen. Was schlecht ist, ist schlecht. Wenn wir finden, daß etwas schlecht ist, verreißen wir's – ganz einfach!)

„A-Postspiele"

Ich beziehe mich auf Ihre Artikel über Postspiele, die ich sehr interessant finde. In Österreich scheint es außer 1-2 Anbietern nichts weiter zu geben. Da ich einen aufgerüsteten Amiga besitze, würde ich gerne selber ein Postspiel starten. Nun zu meinen Fragen:
Gibt es für den Amiga derartige Programme, bzw. für welchen Computertyp gibt es Postspielprogramme?
Von wo bekommt man diese Programme und was kosten sie?

Thomas Beisser

(Anm. d. Red.: Das wissen wir leider nicht. Wer Bescheid weiß, möchte sich bitte melden!)

„Ports of Call – PC?"

Bei einem Bekannten habe ich das Strategieprogramm „Ports of Call" gesehen und ausprobiert. Diese Amiga-Version ist wirklich super. Nun möchte ich wissen, ob es dieses Programm bzw. Spiel auch für einen AT IBM-Kompatiblen gibt.

Robert Zydek

(Anm. d. Red.: Ports of Call gibt's bisher leider nur für den Amiga. Wenn wir was über eine PC-Fassung erfahren, melden wir's.)

„Bild der ASM"

Ich kaufe ASM nun seit Dezember und kann mir nun langsam ein Bild von Eurer Zeitschrift machen. Daher nun mein Brief. Seid Ihr Euch bewußt, daß Ihr auch einen Teil zum Untergang der deutschen Sprache beitragt? Die Ausdrucksweise wie auch der Wortschatz in Tests und im Feedback nehmen immer traurigere Formen an. Ich selber bin nun 15 Jahre alt und schlage mich mit einem C64 und einem PC durchs Leben und mache immer mehr Bekanntschaft mit diesen „BRUTALO-Spielen", die die Menschen (und vor allem die Jugendlichen, die später einmal auf unsere Welt aufpassen müssen) immer aggressiver und dümmer machen. Natürlich glaube ich Euch, daß Ihr keine Kriegs- und Menschenkillergamesfans seid und gebe zu, daß manche vielleicht auch einen Reiz ausüben (nämlich den, zu gewinnen), doch nimmt das ganze wirklich schon verheerende Zustände an. Spiele wie „Operation Golf" *(Name von der Red. geändert)* (Gott sei Dank eh indiziert) gehören einfach weltweit gelöscht, sonst ist's zu spät!
THEMENWECHSEL. Ich hätte nichts dagegen, daß sich Manfred aus dem ASM-Budget das nötige Geld für eine Traumreise in den sonnigen Süden nimmt, um endlich etwas Farbe im Gesicht zu bekommen. Weg mit diesem Manni-Käsebleich-Foto von Seite 3!
Zu den Spielkonsolen: Ich mag sie überhaupt nicht. Jetzt denkt Ihr, daß ich will, daß alle Konsolentest rausfliegen. Nein, so ist es nicht. Ich bin loyal und habe völliges Verständnis für einige Seiten Konsolentests, ihr seid nämlich wirklich (beinahe) die einzige Zeitschrift, die diese durchführt. Die paar „Fremd"-Seiten kann ich immer noch tolerieren oder überblättern, oft lese ich sogar Tests davon, weil ich wissen will, wie gut Konvertierungen geworden sind.
Zur Titelseite: Mark Bromley ist Meister seines Werks und versteht es wirklich, wie man Bilder macht. DOCH LEIDER SAGEN SIE ÜBERHAUPT NICHTS AUS! Die Grafiken sind weder zu Spieletests noch zu irgend einem anderen Thema im ASM relevant. PFUI! Wie Niveaulos! Ich persönlich bin für einen Screenshot (z.B. von einem Megahit), doch sind die bisherigen Bilder völlig in Ordnung, wenn sie für ein Thema in Heft (z. B. 2/90 Flugsimulatoren, statt ASM-Schiläufer ein Kampfflugzeug) stellvertretend sind.
Noch etwas Allgemeines zu Euren Bewertungen: Da Ihr schon so viele Spiele kennt und täglich neue bekommt, seit Ihr schon (logischerweise) zu anspruchsvoll beim Bewerten, es gibt ja kaum Mega-Hits und große Lobe, immer nur Kritik.
Nun komme ich zum Thema Raubkopieren. Zunächst einmal müßt Ihr Euch (wieder) einmal klarmachen, daß in Österreich Computerspiele 30 bis 70% mehr kosten als in der BRD. Die Kinder hier bei uns bekommen aber umgerechnet sicher gleich viel Taschengeld wie bei Euch; folglich sind Originale bei uns noch sehr selten. Ich beobachte den Markt genau und muß feststellen, daß C64-Software langsam auf ein erträgliches Preisniveau absinkt, während PC-Software unberechtigterweise viel zu teuer ist. Da sieht man z.B. Preislisten, wo ELITE am PC 75 Mark und am C64 nur 30 Mark kostet! Andernfalls ist der 64er schon veraltet, und Commodore hat nicht die Idee, den ohnehin schon (fast) fertigen C64-III auf den Markt zu bringen.
Ich persönlich drossle nun das Raubkopieren (nicht böse sein, daß ich es überhaupt je gemacht habe!) und spare fleißig auf Originalspiele. Daß dann das Geld nur noch für Spiele wie CHAMPIONS OF KRYNN, ULTIMA VI, HERO'S QUEST, XENON II und ähnliche übrigbleibt, ist ein allerdings anderer Nebeneffekt. Ihr seid jedenfalls eine große Hilfe für meine Kaufentscheidungen, das muß ich schon sagen!

Hier noch einige Vorschläge und Bitten:

- Bitte mehr Postspiele vorstellen (ich süchtle danach!)
- Feedback nicht kleiner, vielleicht ein bißerl mehr.
- Weniger Automaten (Wieso, wißt Ihr eh').
- Keine Zigarettenwerbungen (ja, an die Anzeigenabteilung!).

- Secret Service bitte mehr (ruhig verdoppeln; statt BRUTALOS).
- Anzeigenseiten in UMWELTSCHUTZPAPIER (unsere Welt stirbt langsam, und es gibt keinen POKE für ein 2. Leben...).

Daniel Remias

(Anm. d. Red.: Da wir nicht genau zu wissen meinen, ob dieser Brief ironisch gemeint ist oder nicht, sparen wir uns mal großartige Anmerkungen.)

„Auf der Suche nach..."

Ich würde gerne wissen wo es das Spiel Chrono Quest II zu kaufen gibt. Ich such schon ganz verzweifelt danach.

Stefan Becker

(Anm. d. Red.: Programme gibt es, sobald sie erschienen sind, normalerweise überall im Handel. Chrono Quest II müßte es inzwischen auch geben.)

„Ritsch-Ratsch"

Ich möchte mich bei Euch als GAME-TEST-WRITER bewerben. Damit Ihr Euch auch überzeugen könnt, was ich so drauf habe (HE! HE!), bespreche ich mal zur Probe ein geiles Äktschn-Ballergame. Ihr werdet merken, daß ich das mindestens so gut kann wie H.J. Amann, Sandra Alter, Torsten Oppermann oder der unvergleichliche Haudrauf Peter Braun. Mit seiner Beschreibung des Super-Games „P 47" in der letzten ASM *(3/90, die Red.)* hat er sich selbst ein Denkmal gesetzt. Ich gebe zu, daß ich bei der nun folgenden Besprechung ein bißchen geschummelt habe ... äh geklaut ... abgeschrieben. Das stört dich doch hoffentlich nicht, Peter, oder?

Zur Sache:

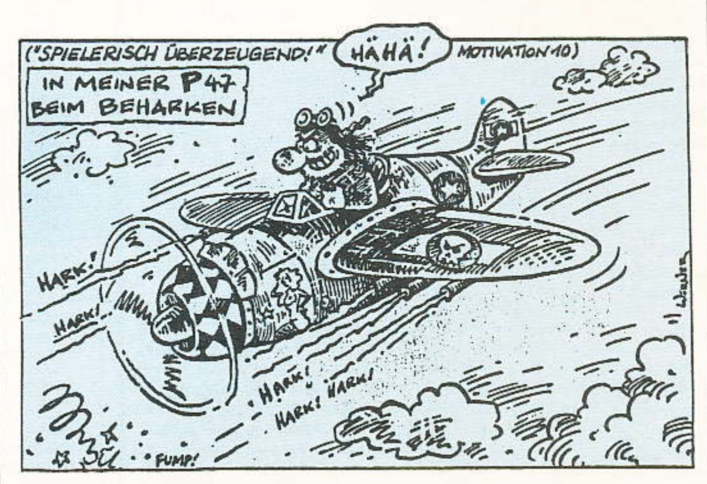
Das Game fängt saustark an, ey! Erstmal pumpen wir die Gegner ohne Vorwarnung mit Blei voll! Draufhalten und ballern was das Zeug hält ... RITSCH! RATSCH! KLICK! So kommen wir schnell ins 5. Level und voll auf unsere Kosten! Dann geht's knallhart zur Sache – da hat Sentimentalität nichts zu suchen ... ein paar gezielte Schüsse, und weg ist der Bubi! Mit dem Zielen ist das allerdings so'ne Sache, weil nämlich da auf diesem Gebiet ist die Steuerung leider etwas ungenau. Dafür ist die Grafik einfach fantastisch. Durch und durch bekommt man eine ausgefüllte 3D-Grafik geboten. Einfach stark auch der Zoom. Dazu ist die Grafik auch noch detailliert! Wahnsinn! Ebenfalls stark auch die Digi-Sounds. Nur der Begriff AdLib ist hier ein Fremdwort.

Das Game läuft übrigens in Echtzeit (35 Min.), und die vergehen schneller, als man denkt! Wahnsinn! Jetzt noch zum Dach und die Maschinenwumme erringen ... sonst geht die Bombe los! Spielerisch ist das überzeugend und technisch brilliant! Bravo, gut gemacht, (...)!

Die Endgegner ballern natürlich aus allen Rohren, daß man seine liebe Mühe hat. Das etwas simple Spielprinzip tut der Spielfreude keinen Abbruch – im Gegenteil!



DER BESTÜRZTE VATER (41) (68ER REVOLUZZER, ALT-HIPPIE, PAZIFIST UND ATOMGEGNER)



Dieses neue Game verfeinert eher alte, aber bewährte Spielmuster (WUMM!) anstatt mit völlig neuen (und meist auch idiotischen) Ideen herumzuexperimentieren! (IGITT!) Wer den Söldner raushängen lassen will, kommt hier voll auf seine Kosten! (Motivation 10) Die Post geht aber erst richtig ab, wenn du mit fünf Raketen den Screen gleichzeitig abräumst. Diese geilen Aktionen werden natürlich von einer anständigen Geräuschkulisse untermalt! Ja, so eine Lärmorgie besorgt's unseren Gehörgängen schon ganz gut ... (Preis/Leistung 10). Na, wie findet Ihr meine Besprechung? Stark, ne?! Damit kann ich doch in Eure erlauchte Runde aufgenommen werden. Würde mich echt freuen, ehrlich!

Übrigens finde ich Eure Zeitung auch sonst voll gut! Alle reden von Abrüstung, so'n Scheiß! Auf dem Softwaremarkt wird aufgerüstet – Klasse! Wenn's nichts zum Ballern gibt, ist das Leben so verdammt langweilig ... SUPER finde ich auch das tolle MIDWINTER-Poster in der Mitte Eurer Zeitschrift. Ich hab's gleich in meinen Spind gehängt, wo auch meine gute alte Fliegerjacke hängt, die ich mir immer überziehe, bevor ich mich ins Cockpit meiner P 47 Thunderbolt begebe, um noch einmal in die abenteuerliche Welt des 2.Weltkrieges hinüberzudüsen. Manfred Kleimann, Euer sympatischer Chefredakteur, hat mir schon das Maul wässrig gemacht auf MIDWINTER: „Feuern und Steuern", das ist genau der Stoff, aus dem die ganz großen Games sind. Du weißt, wo's langgeht, Manfred, und was gut für uns ist. Die Richtung stimmt, weiter so! Da sind z.B. die brandneuen Messeneuheiten auf S.152 (ASM 3/90) unter dem genialen Titel „Wie im Paradies". Mir gefiel besonders Paul Grauselmanns LINE OF FIRE, ein schickes Komplettgerät zum „Beharken ohne Ende", mit tollen Zoom-Effekten und echtem Rückstoß beim Abfeuern. Das hinterläßt wahre Leichenfelder! Da darf man nicht zimperlich sein. Außerdem ist das ganze ja nur'n Spiel und soll Spaß machen. Es gibt da ein paar Idioten, die kapieren das einfach nicht!

Schön, daß Ihr solche kreativen Unternehmer wie Paul Grauselmann, der mit seinen geilen Geräten immerhin 700 Millionen Umsatz im Jahr macht, auch gebührend bewundert. So ein Mann verdient voll unseren Respekt! Ich könnte noch viel an Eurem Blatt loben, aber ich muß jetzt echt Schluß machen. Nee, Moment, wartet mal! Ich wollte doch noch was zu dem ganzen öden Fantasy - Rollenspiel - Adventure - Game-Scheiß sagen. So'n Schrott solltet Ihr rauslassen. Da geht's doch auch gar nicht zur Sache, ey! Hau wech die Scheiße! Lieber Koma-Saufen als sich (...) kaufen! Und noch was: Die Xxxxx Xxxx gibt sich zwar echt Mühe, aber an Euch kommt der Hengst und seine Milchbubis nicht ran! So, jetzt mach' ich aber echt Schluß! Nee, wartet mal, ich muß mir erst noch mal alles durchlesen, ob auch keine Fehler drinne sinn. Sonst denkt Ihr noch, ich wäre plöt, ey!

Euer Werner

PS.: HALT, hab' doch noch was vergessen. Ich lege noch'n paar Zeichnungen bei, weil soviel Text ohne Bilder taucht nicht! Bin nämlich Comiczeichner und -texter von Beruf. Ihr kennt doch sicher alle „JESUSER ist wieder da!" aus dem Semmel-Verlach oder das MIKE-Heft (für die jüngeren). Nicht bekannt? Was soll's, vergeßt es!

Werner Büsch

(Anm. d. Red.: Ende...verstanden..-genehmigt! Haben uns erlaubt, zwei von den beiliegenden Bildern abzudrucken. Mußten im Text den einen oder anderen Namen rausnehmen („(...)") oder verstümmeln – weiß sowieso jeder, was gemeint ist. Neue Game-Test-Writer brauchen wir aber zur Zeit nicht...schaaaade!)

„Erste Reihe?"

... Besonders das Titelcover entfernt sich immer mehr von Science-Fiction und Gewalt. Sicherlich haben Euch die Proteste von 1000 Lesern zu diesem Umschwung gebracht. Die Preiserhöhung geht für mich natürlich in Ordnung. Das beigelegte Poster von MOONWALKER find' ich echt super. Ich habe es gleich in meinem Zimmer aufgehängt (Könnt Ihr nicht einmal ein Riesenposter herausbringen, mit mehreren Teilen oder eine große Postermappe?). Es gibt auch einigen Anlaß zur Kritik. Jedesmal sehe ich am Anfang der ASM das nach Sonne lechzende Gesicht von Manni Kleimann. Scheffelt er denn nicht soviel Geld, daß er einen Urlaub in die Karibik machen kann? Wäre auch ein schönes Weihnachtsgeschenk von Euch für ihn. Ein weiterer Minuspunkt ist für mich, daß Ihr immer weniger Preis-



ausschreiben bringt. Bitte bringt doch bitte endlich wieder vier Preisausschreiben oder mehr in einem ASM. Meine Eltern sind von ASM begeistert. Mein Vater arbeitet als Deutschlehrer an einer Hauptschule. Es ist ihm aber aufgefallen, daß Ihr zur Zeit immer mehr Rechtschreibfehler in Eurer ASM habt. Bitte versucht doch endlich einmal, ohne Fehler zu schreiben. Zwar will ich mich nicht gerade als Besten in Deutsch bezeichnen, aber einige Fehler fallen sogar mir auf (bin in der 5. Klasse Realschule).
Aber trotzdem nochmals viel Lob für Eure ASM. Echt super. Bringt bitte weniger Werbung und mehr Information; den Lesern zuliebe. Bei ASM lesen Sie in der 1. Reihe. Stimmt!

Peter Schmidt

(Anm. d. Red.: Manfred macht nun mal keinen Urlaub in der Karibik; er fährt nach England und läßt sich naßregnen. Weihnachtsgeschenk? Weihnachten ist so schon teuer genug! Mit den Rechtschreibfehlern wird demnächst etwas getan – es ist uns selbst nämlich auch aufgefallen. Ohne Fehler zu schreiben ist unmöglich – versuchen tun wir's aber trotzdem immer.)

„Sierra-Vorschlag"

Ich habe einen nach meiner Meinung sehr guten Verbesserungsvorschlag für Eure sonst super Zeitschrift. Wie wärs, wenn Ihr eine Übersicht über alle bereits erschienenen SIERRA-Adventures abdrucken würdet. Ihr könntet diese, entsprechend den Neuerscheinungen, in unregelmäßigen Abständen in Eurer Zeitschrift abdrucken. Es sollten angegeben sein: Der Name des Spiels, die Ausgabe, in der es getestet wurde und die Ausgabe, in der es gelöst wurde (wenn es gelöst wurde). Damit würde vielen SIERRA-Fans geholfen werden, die dann wissen würden, wo sie nachschlagen müssen, bzw. welche Ausgabe sie eventuell nachbestellen müßten. Ich habe diesem Brief noch einen Vorschlag in Form einer Tabelle beigelegt, der natürlich noch entsprechend ergänzt werden muß.

Johannes Kückens

(Anm. d. Red.: Ein guter Vorschlag! Leider haben wir ihn schon in der letzten Ausgabe auf Seite 125 verwirklicht.)

„Großes Problem"

Ich habe ein großes Problem und hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen. Vor ca. einem Monat habe ich mir das Adventure „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" gekauft. Meine kleine Schwester hat mir nun, als ich auf Klassenfahrt war, meine komplette Lösung weggeschmissen, also auch die Übersetzungstabelle, die ich am Anfang benötige. Könnt Ihr mir eine Adresse geben, wo ich diese nachbekommen könnte? Oder könnt Ihr sie in einer Ausgabe von „ASM" erscheinen lassen? Ansonsten kann ich im Spiel nicht weiterkommen.
Bitte helft mir und antwortet schnell!

Christoph Walter, PC-Besitzer

(Anm. d. Red.: Leider ist die Übersetzungtabelle für die Programmsicherungscodes kein Bestandteil der Lösung zu Indy III. Wenn Du die Codes nochmal brauchst, versuch's mal bei Rainbow Arts. Sprich das mit denen ab; schätzungsweise wirst Du die Codes gegen den Kaufbeleg bekommen.)

„Ein paar Worte"

...So, nun mal ein paar Worte zu den Themen, die so im Feedback besprochen werden:
1. Raubkopien: Jeder weiß, daß Raubkopien die Softwarefirmen schädigen, aber solange es Computerspiele gibt, wird es Raubkopien geben.
2. Indizierung: Ich möchte mal wissen, wer den Schwachsinn (sprich: BPS) erfunden hat.
3. Amiga vs. Atari ST: Ich selber besitze einen A500, aber mir ist es total egal, ob der andere einen Amiga, Atari, C-64, PC etc. besitzt. Jeder muß ja selber wissen, was er hauptsächlich mit seinem Computer anfängt.
4. Konsolen: Auf die paar Seiten kommt es nun auch nicht darauf an – also können die paar Konsolenberichte drinbleiben.
5. Space-Rat: Jedenfalls besser als Donald Bug!
6. Poster: Wer sich die Dinger ins Zimmer hängen will, bitte schön, ich jedenfalls nicht.
Jetzt aber zu einem ganz anderen Thema:
Als ich die ASM 3/90 aufschlug, fiel mir der Bericht von Seite 18 auf. Dort hat Manfred dem Spiel „Super Cars" einen ASM-Hitstern verpaßt. Eine Woche vorher las ich aber einen Bericht in einer Konkurrenzzeitschrift, wo „Super Cars" nicht so gut abgeschnitten hat – man kann aber auch sagen, es wurde ganz schön heruntergemacht. Wie kann es eigentlich passieren, daß ein Spiel so unterschiedlich bewertet wird. Einer von den beiden muß wohl einen Blackout gehabt haben, als er das Spiel getestet hat. Man kommt ja richtig in Schwulitäten, weil man nicht weiß, ob man sich das Spiel nun besorgen soll oder nicht.

Michael Müller

(Anm. d. Red.: Einen Blackout wird wohl keiner von den beiden gehabt haben; es kommt nämlich vor, daß die Geschmäcker verschieden sind. Wenn wir einem Programm einen Hitstern verpassen, heißt das, daß uns das Programm gefällt und wir ihm gute Chancen einräumen. Verschiedene Leute sagen nun mal verschiedene Dinge.)

„Alles mögliche"

... Nun zu meinem eigentlichen Anliegen:
- Cover: Nur weiter so. Spitzenmäßig! (Ich verstehe einfach nicht, was andere Leute dagegen haben)
- Spacerat: Viel, viel mehr!
- Feedback: Laßt endlich die verdammten Briefe mit dem Thema „Raubkopien" raus. Ihr würdet dadurch viel Platz im Feedback sparen.
- Konvertierungen: Viel besser als früher.
- Secret Service: Affenscharf. Vor allem die Komplettlösungen.
- Hint Hunt: Auch geil. Nur wäre es ganz gut, wenn Ihr zu den Tips auch den Computertyp angeben würdet (Verschiedene Computer = Verschiedene Spielabläufe).
- Flop des Monats: Ziemlich gut, nur müßten sie bei angebrachten Spielen vergeben werden.
- Gesamtwertungen von Spielen: Bitte etwas ausführlicher! So! Genug von Lob und Kritik! Jetzt hätte ich noch eine Frage: Habt Ihr schon mal Komplettlösungen zu folgenden Spielen abgedruckt:
Police Quest I+II
Murder on the Mississippi?
Wenn ja, dann sagts mir. Tja. Nun bleibt eigentlich nur noch zu hoffen, daß Ihr meinen Brief abdruckt.

McMarc the Boss

(Anm. d. Red.: PQ I war in ASM 11/88, PQ II in ASM 6+7/89, M.o.t.M. ist ewig her, nicht mehr erhältlich und wird wohl auch nicht wiederholt.)

„Die Lösung...?"

Ich weiß eine Möglichkeit, um zwei Eurer wichtigsten Probleme zu lösen. Viele Leser schreiben doch, das Photo von Manni auf der Seite 3 muß weg. Viele andere wiederum beschweren sich über das „bescheuerte Cover". Und nun mein Tip: tatsächlich! Nehmt doch einfach das Photo von Manni als Cover und gebt die Cover-Zeichnung von Mark Bromley auf die Seite 3. Dann sind alle zufrieden! Na, was sagt Ihr dazu? Ist doch eine tolle Idee von mir, oder?

Kuno of the Mont Munsters

(Anm. d. Red.: Pech für Dich, daß ich diesen Montag aus dem Urlaub zurückgekehrt und für solch geniale Vorschläge nicht zu haben bin...)

„Unvernünftig“

Jetzt tue ich etwas, was jeder Vernunft widerspricht: Ich schreibe einen Brief an euch. (Das ist so, als wenn man seine Briefe in ein großes, schwarzes Loch wirft und sie dann niemals wiedersieht.) Na ja, man soll ja die Hoffnung nicht aufgeben. Also, zur Sache:
Sterben die Dummköpfe nie aus? Wieviel Briefe muß ich denn noch im Feedback lesen, die von irgendwelchen C64-Freaks abgeschickt wurden, um Umsetzungen von „It came from the Desert“, „Populous“ und „RVF Honda“ oder „Falcon“ (einige laufen sowieso nur mit 1 MB) zu fordern? Also ehrlich, ich finde den C64 toll, aber solche Freaks sind Leute, die sich immer darüber ärgern, daß die Grafiken beim C64 immer so klobig wirken und es keine „Shadow o.t. Beast“-Grafik gibt, obwohl das doch gaaanz leicht zu bewerkstelligen wäre? Und wann kommt endlich die neue 645-Megabyte Erweiterung für den kleinen Commodore heraus? Nein ehrlich, Leute, habt ihr schon mal was von RECHENLEISTUNG gehört? Für euch existiert wohl nur die Formel Diskette + Floppy = Spiel. Trotzdem muß ich sagen, daß die C64-Spiele den C64 mehr ausreizen als die Amiga-Spiele den Amiga (...). Das sollten die Softwareproduzenten sich zu Herzen nehmen! So, eigentlich sollte dies ja ein kurzer Brief werden, und jetzt ist er schon viel zu lang. Ihr könntet ihn ruhig abdrukken, als Trostpflaster für meinen letzten Brief, bei dem ich mir soviel Mühe gegeben, dann aber die Briefmarken vergessen habe! AAHRG! Und meine Verehrung an Sandra, die wenigstens frischen Wind in eure Redaktion bringt. AAH, daß Papier hört auf. In Hoffnung auf Platz im Feedback verbleibt

Daniel

„Ninjas & Otti“

'ne Frage: 1. Gibt es Last Ninja I oder II auf Amiga?
2. Was mögt Ihr eigentlich lieber; Ballerspiele oder Strategiespiele?
3. Wie heißt Otti richtig?

ohne Namen

(Anm. d. Red.: 1. Nein. 2. Das ist je nach Fritz verschieden. 3. Otti heißt richtig Otti; oder auch Ottfried, der Rote Raser, der Schrecken der Landstraße etc.)

„Obulus“

Normalerweise schreibe ich keinen Brief ans Feedback. Aber manchmal muß ich auch dazu meinen Obulus entrichten.
In der letzten Ausgabe war im Feedback ein Brief einer gewissen Niki, 30 Jahre alt, weiblich. Dieser Brief traf genau den Nagel auf den Kopf. Action-Games sind nämlich eine klasse Entspannung, besonders dann, wenn es dabei um „Brutalo Brutalinski“ geht.
Ich lasse auch ganz gerne den Söldner los. Adventures mag ich überhaupt nicht. Spiele wie „CABAL“ oder „UNTERNEHMEN GANS“ da sage ich: mmmh. Andererseits gefallen mir auch lustige Sachen wie „TOOBIN“.
Was ich aber in letzter Zeit auch feststellen muß: Der C64 wird nicht mehr so oft getestet. Es heißt meistens AMIGA oder ATARI ST. Das muß anders werden. Aber zugunsten des 64er.
Sandra in der Beziehungskiste zu erwähnen, fand ich klasse. Nebenbei bemerkt: Ihr Bildnis war bezaubernd schön. (süß, das Mädel).
Auch im heutigen Feedback war wieder ein Brief einer Leserin. Das sollte öfter vorkommen, denn wer mutig ist, der „forcht sich nit, gelle?“ Zu meiner Person noch einige Angaben: Ich bin 31 und männlich, also schon fast ein „Oldie“ unter den Usern. Meine Genres im Bereich Spiele habe ich schon erwähnt.

Volker Lux

„Rollenspiele“

In der letzten Ausgaben der ASM wurden immer mehr Stimmen laut, wie z.B. „Laßt diese dummen Bard's Tale Lösungen doch weg, die liest ja sowieso keiner.“ Dem muß ich aber heftig widersprechen. Ich bin ein sehr großer Rollenspiel-Fan. Ich hoffe, daß Ihr weiterhin diese Lösungen abdruckt. Zur sagenhaften Seite 3 muß ich sagen, daß ich mit Mannis Foto immer sehr zufrieden bin. Er ist und bleibt einfach der beste Redakteur. Space-Rat ist wirklich besser als Donald Bug. Der Secret-Service ist auch super. Habt Ihr irgendwo eine Lösung von Ultima I? Und noch eine Frage: Gibt es Bard's Tale III schon für den IBM? Ich hab da mal was von Bard's Tale 4 gehört, das in der nächsten Zeit rauskommen soll. Stimmt das?

Alf Werner

(Anm. d. Red.: Lösungen wird's auch weiterhin geben. Bei Ultima I können wir leider nicht helfen; war etwas vor unserer Zeit. Bard's Tale III gibt's unseres Wissens noch nicht für den IBM; kommt aber bald. 'Bard's Tale IV' heißt Dragon Wars und ist überall erhältlich.)

„Musik, Demos etc.“

1. Ich höre, neben der Computerei, sehr gerne Musik und deshalb würde es mich (die anderen Leser sicherlich auch) interessieren, welche Musikrichtungen von den einzelnen Redakteuren bevorzugt werden.
2. Wie fiel die Bewertung für Bard's Tale III aus?
3. Was ist jetzt eigentlich aus der Demo-Ecke geworden, die echt super war? Bekommt Ihr etwa nicht genug Demos? Die Demo-Ecke sollte fester Bestandteil der ASM werden.
4. Bitte benutzt Fantasy-Cover, anstatt dieser ?%&+§„-Cover.
5. Ihr solltet mehr Hintergrundstorys bringen, da diese die ASM ein wenig auflockern. Wann kommt so 'ne Special wie die Nr. 6? Hoffentlich bald...
6. Die Poster könnt Ihr Euch wirklich sparen, denn an die Wand hängt sich bestimmt keiner so ein Ding. Ansonsten seid Ihr die genialste Zeitschrift, die es zur Zeit und immer gibt und geben wird. Damit verabschiedet ich mich auch schon und hoffe, daß dieser Brief im Feedback veröffentlicht wird und nicht als Klopapierblatt seinen Dienst verrichtet.

Chaos

(Anm. d. Red.: 1. Hätte man eigentlich in den einzelnen Beziehungskisten nachlesen können, aber was soll's: Manfred: Art-Rock, Klassik, leichte Elektronik; Bernd: Funk, Soul, Jazz-Rock; Michael: Soul, Funk, Art-Rock; Uli: Elektronik jeder Art, New Age, Wave, Klassik, Avant Garde; Torsten: House, Hip Hop, Hip House (und wahrscheinlich auch alle anderen Kombinationen), Garage; Sandra: Hip Hop und alles querbeet; Hans-Joachim: Heavy Metal (auch Speed, Trash, Death), Klassik; Mats: Wave, Psychedelic, Volxmusik, guten alten Rock; Eva: Klassik (besonders Wagner), Rock 'n' Roll; Annette: Wave, Punk-Rock). 2. Gut (Hit!). 3. Leider kommt hier nicht so viel an (Löbliche Ausnahme ist hier die Gruppe ORION). Insbesondere warten wir auf gute Amiga-Ware. Wenn wieder mal genug Stoff da ist, gibt's auch 'ne Demo-Ecke. 4. Mal sehen, wie das Cover sich entwikkelt. 5. Eine Special wie die Nr.6 (welche zweifelsohne unser bestes Werk war) wird's wohl nicht mehr geben, ganz einfach weil sie sich nicht gut genug verkauft hat (u.U. wegen des Covers). 6. Oh doch, solche Leute soll's geben!)

„Überheblichkeit“

Nun habe ich mit ASM Nr.4 das zweite Exemplar Ihrer Zeitschrift durchgeackert. Meine persönliche Meinung: im großen ganzen OK.

Was mir jedoch auffällt, sogar mißfällt, möchte ich Euch nicht vorenthalten.

Erstens die völlig unnötige und toleranzlose Überheblichkeit der Computerfreaks gegenüber den Konsolenusern in den Feedback-Zuschriften.

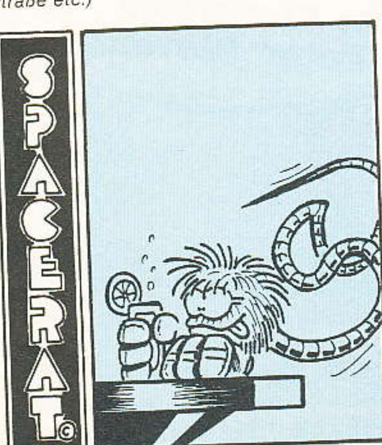
Zweitens die anscheinend totale Hirnrissigkeit der vielen Kleinanzeigen-Aufgeber, die Computer geschenkt bekommen wollen und jene die gar ihre Sachen „verschenken“, wenn der 1. oder 10. oder 99. 1,00 oder 10,00 oder 20,00 DM schickt. Gibt's denn solche Hirnis tatsächlich?

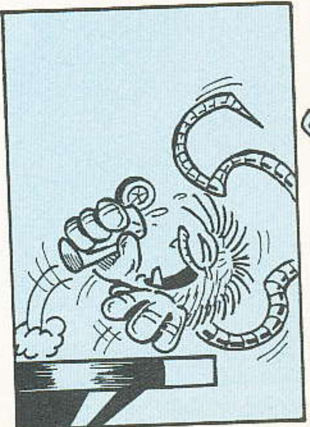
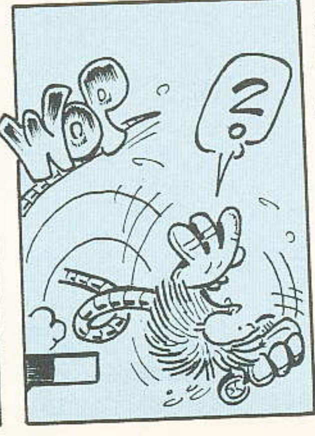
Drittens die seltsamen Ergebnisse Ihrer Jahresumfrage, wenn z.B. „Bestes Sportprogramm '89“ auf Platz 1 „Kickoff“ aufzeigt und selbiges Spiel gleichzeitig beim „schlechtesten Sportprogramm“ auf Platz 2 kommt. Dieselbe Unstimmigkeit beim „Bestes Strategiespiel“, wo Oil Imperium auf dem 3. Platz landet und gleichzeitig als absolut „schlechtestes Spiel“ abschneidet. Seltsam, seltsam.

Ansonsten habe ich kaum was zu meckern und werde Euch sicherlich die Stange halten.

Tom Finkgräfe

(Anm. d. Red.: Was gibt's in dieser Welt denn nicht? Das Ergebnis der Jahresumfrage (solche „Widersprüche“ hatten wir schon öfters!) läßt sich einfach erklären: Entweder ist ein Spiel in einer Fassung (z.B. Spectrum) hervorragend, in einer anderen Fassung (z.B. MSX) aber ganz mies (hatten wir im Falle Kick Off), oder aber ein Spiel ist wirklich gut, kann ohne Anleitung aber nicht ganz so gut verstanden werden – soll's ja alles geben.).







„Vieles“

(...)
Und, daß muß mal gesagt werden, laßt sie (die ASM) bitte (bitte, bitte) so, wie sie ist. Bringt bitte keine Anwenderprogramme, denn dafür gibt es ja spezielle Zeitschriften. Die ASM ist eine Computerspielezeitschrift, und das soll sie auch bleiben. Das Cover gefällt mir, es ist abwechslungsreich, nach einer Woche fällt es mir sowieso ab. Spacerat ist auch super. Eure Tests sind auch gut, man kann sich meistens darauf verlassen. Okkultismus? Sollen die Spiele etwa politischen Hintergrund haben, sollen die Zaubersprüche und Beschwörungen etwa politische sein? Raubkopien, mach' ich schon seit ich meine Computer habe, ich kenne einige, die tun das auch. Bevor ich überhaupt etwas von Originalen wußte, hielt ich Raubkopien für ganz natürlich (ein C64 von einem Freund brachte mich das erste mal mit Computern in Kontakt). Ich habe etwa 180 Disketten, 40 davon PD (geschätzt), 7 richtige Originale, das andere alles Raubkopien. Ich tausche mit anderen, allerdings nicht kommerziell (pfui). Bei 35,00 DM Taschengeld, von denen ich etwa 15,00 DM für Literatur ausgebe, kann ich mir keine Originalsoft kaufen und will es auch nicht. Meine Eltern würden mich für verrückt erklären, wenn ich mir für 80,00 DM ein Spiel kaufen würde. Für das gleiche Geld bekomme ich 30 Spiele mehr. Aber ich schränke mich jetzt ein, Drucker und Speichererweiterung müssen her, dann will ich ehrenhafte Anwendung machen, mit Originalen...

The Fantastic Spider

„Keine Ahnung“

Das ewige „Ihr seid super-Geschwall“ (...) will ich einmal beiseite lassen (...). Ich beziehe mich auf das Thema „okkulte Software“.

Der Erfinder dieser „Hetzkampagne“ hat anscheinend keine Ahnung was Okkultismus überhaupt ist: Es ist Beschwörung von Geistern durch Tisch-oder Gläserrükken, Kartenlegen etc. Glaubt dieser Heini das wirklich, wenn Spiele einen „magischen Hintergrund haben“, daß sie okkult sind, daß sie gar den Satan beschwören wollen? Wahrscheinlich hat dieser Typ, als er den Brief schrieb, eine „Venom“-Platte laufen lassen und sich mit Liedern wie „Black Metal“ etc. berieseln lassen. Ich glaube eher, daß man mit Heavy Metal das „Böse“ beschwören kann, als mit Computerspielen. Man sehe sich einmal die Tiel solcher Platten an:
„Shout at the Devil“ (Mötley Crüe),
„The Number of the Beast“ (Iron Maiden),
„South of Heaven“ (Slayer),
„Back from Attack with Satan“ (Venom),
um nur einige zu nennen. Man sehe sich die Plattencover dieser LP's an. Deutliches Beispiel: „Dio's“ „Holy Diver“. Dort sieht man im Vordergrund, wie ein gefesselter Pfarrer im tobenden Meer ertrinkt. Und ich glaube, daß Lieder wie „Antichrist“, „Bridge of Death“ oder „God bless the children of the Beast“ eher zum Satanismus verleiten können als solche popeligen Spiele wie „Altered Beast“ oder „Personal Nightmare“. Eben weil durch die Musik, die Texte mehr Einfluß entsteht. Oder auch die Musiker selbst, die zu „Idolen“ werden können: z.B. „King Diamond“. Schwarz-weiß geschminkt, wie „Kiss“ (übrigens nicht „Kuß“, sondern „Kings In Satanic Service“/Könige im satanischen Dienst) in ihren schlimmsten Zeiten, tritt er auf die Bühne, singt von Totenauferstehung und führt anhand verschiedener Gimmicks wie Särge, Mumien etc. Rituale und Geisterbeschwörung durch. „Ich bekenne mich zum Satanismus“ (Metal Hammer 3/90). Ein Geständnis des Königs der Diamanten. Zum Abschluß möchte ich sagen, daß ich nicht Heavy-Metal und Heavies anklagen möchte. Ihr werdet's kaum glauben. Ich bin selber einer und habe auch T-Shirts von „Iron Maiden“, „AC/DC“ etc. Auch ich bin stolzer Besitzer einiger oben genannten Platten, aber durch ein bestimmtes Buch bin ich zur Vorsicht aufgerufen worden: „Wir wollen nur deine Seele“ von V. Bäumer. Darin wird der Umgang mit okkulter Musik deutlich und gut beschrieben. Ich hoffe, daß ich das Thema „okkulte Games“ endlich abgeschlossen habe.

Your Level 9669

„Mißverständnis“

Nachdem ich auch mal zum Amüsement von Uli durch meine Schreibmaschinenfehler beitragen möchte (Handschrift wäre unlesbar), überwand ich meine Faulheit und schrieb diesen Brief. Ich möchte mich mal über den offenbar wirklich geistesgestörten Devil of MC auslassen:

1. Die meisten DDR-Leute bieten wenigstens etwas für den Computer, sei es nun ein Urlaub in Thüringen oder Geld. Bis auf einen kam keiner auf die Idee, sich einen Computer SCHENKEN zu lassen.

2. Nur zur Information: Bananen, Äpfel, Obst und Gemüse überhaupt haben wir im Überfluß. Wenn man bedenkt, daß wir fast jedes Jahr einen etwa zehn Meter hohen Lebensmittelhaufen von jeder Sorte Obst und Gemüse, der weggeschmissen wird (nicht weil er schlecht ist, nein), weil der Preis hochgehalten werden muß, haben, und daß es Leute gibt, die diesen „Müllberg“ noch nicht einmal verschenken können, wird mir, und vielen anderen sicher auch schlecht (was für ein Mammutsatz!).

Falls im Folgenden ein Mißverständnis vorliegt, bitte nicht ernst nehmen (nur für Devil).

3. Der Herr Uli stimmt zu. Ich hatte die Redaktionsmitglieder für vernünftige Menschen gehalten, aber dann kam das: statt einer gründlichen Abfuhr das (Zitat)... die Ossis in den Kleinanzeigen müssen wir wohl ertragen... (Zitat Ende). Ich hätte gern ein Foto von beiden (aber ohne die Glatze zu retuschieren), damit ich darauf Dart werfen kann. Sorry, Uli, wenn ich was falsch verstanden haben sollte. (Der Widerspruch ist da: Unter dem Brief aus 4/90, „Ausschreitung“, steht (Zitat)...'Die Republikaner' wäre die letzte Partei, der ich meine Stimme geben würde!... (Zitat Ende).
(...)

One of the Eagles

(Anm. d. Red.: 3. Wie bereits angesprochen, liegt hier ein Mißverständnis vor, dessen Klärung mir nicht unwichtig ist. Ich habe nämlich keine Glatze... nein... Die fehlende Abfuhr sollte keineswegs Zustimmung bedeuten; ich frage mich nur manchmal, inwiefern es sinnvoll ist, auf einen solchen Brief noch eine passende Antwort zu geben. Es wäre eigentlich wichtig, aber es gibt Tage, da resigniert man einfach und verfällt in Ironie, die dann falsch verstanden werden kann; z.B. wenn es regnet oder montags. Alles wieder im Lot?)

„Thema: Originalprogramme“

Zwei Jahre lese ich die ASM nun schon. Jetzt will auch ich einmal zu Wort kommen. Klar, die ASM gefällt mir, sonst würde ich sie mir ja nicht kaufen. Kommen wir nun zum ersten Thema: Den Originalprogrammen. Es ist für meinen Begriff absoluter Wucher, für Amiga-Games 80-100 DM zu verlangen. Eine LP erhält man schließlich schon für 20 DM (fände ich auch als angebrachten Preis für Amiga-Originale), zumal bei einer LP mehr Aufwand und Unkosten als bei einem Computer-Game anfallen, z.B. Tonstudio-Gebühren usw. Magic Bytes hat da den ersten Schritt getan. 45 DM für Spiele wie Blue Angel 69, Eskimo Games und North Sea Inferno auf dem Amiga ist doch ein erstes Entgegenkommen, das ich mit großer Begeisterung aufgenommen habe. Hier also ein großes Lob an MB. Man kann nur hoffen, daß andere Software-Firmen mitziehen und ihre Preise ebenfalls senken.

Und hier ist schon Thema Numero zwei: Das Raubkopieren.

Schon viele haben darüber geschrieben, deshalb werde ich mich kurz fassen. In der BRD (diese Abkürzung sollte geläufig sein) gibt es ca. 2 Millionen Homecomputer-Besitzer. Ich behaupte, fast jede dieser Personen besitzt Raubkopien (korigiert mich, wenn ich mich irre).

Es ist also so gut wie unmöglich, das Kopieren zu stoppen. Letztendlich wird man es wohl erlauben müssen, wie einst das Aufnehmen von (Original-)Schallplatten auf Kassette. Auch hier gab es so viele (Raubkopierer), daß man einsah, daß man es nicht länger verbieten kann. Ist es erst einmal erlaubt, Originale zu kopieren, sinken die Preise automatisch, und man ist auch mal gewillt, sich ein Original zu kaufen.

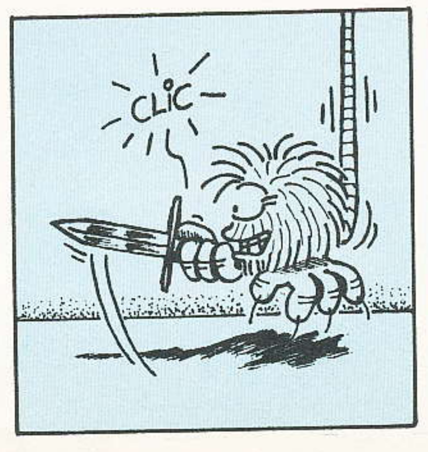
Zum Schluß habe ich noch eine Frage: Gibt es einen eurer Meinung nach überdurchschnittlich guten Panzer und/oder Kriegsschiffsimulator für den Amiga 500? Wenn ja, dann nennt ihn oder sie mir doch bitte....

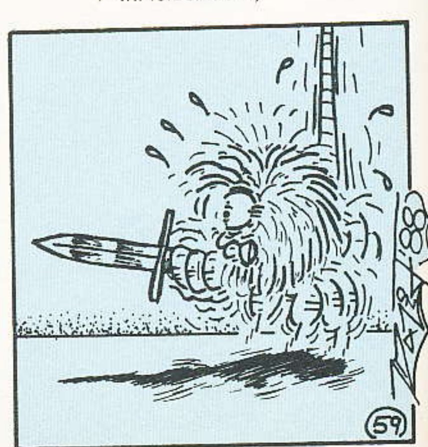
Ein ASM-Fan

(Anm. d. Red.: Einen richtig guten Simulator in der Richtung kennen wir leider nicht.)









„BPS-Report“

Als treuer Leser der ASM möchte ich auch einmal meinen Senf in Eurem Feedback dazugeben.

(...)

An alle Meckerfritzen, die dauernd Eure Zeitschrift bemeckern! Warum kauft Ihr Euch denn eine Zeitschrift, die Euch eh nicht gefällt und Euch zu teuer ist, wie Ihr andauernd bemeckert?

Zum Thema „Menschenverachtende Kriegsspiele“: Wenn ein solches Spiel gut ist, d.h. gute Grafik, Sound usw. und es Spaß macht, warum sollen dann die Tester, die ein solches Spiel gut bewerten, als menschenverachtende Monster hingestellt werden, geschweige denn sich schämen wegen der „Moralischen Bedenken“ mancher Leser? Wem solche Spiele nicht gefallen, der braucht sie weder zu kaufen noch zu spielen.

Zum Schluß noch eine Frage:

Warum druckt Ihr nicht alle zwei Monate die neuesten Indizierungen der BPS ab? Im Sonderheft Nr.6 habt Ihr doch auch eine Liste solcher Spiele abgedruckt. Als Computer- und Spielefreak interessiert es mich doch, und andere sicher auch, was ich spielen darf und was nicht. Bitte beantwortet meine Frage, denn ich denke, eine solche Liste hat noch keiner, Eurer Leser verlangt. Ich würde mich freuen, wenn mein Brief in einer der nächsten Ausgaben abgedruckt werden würde.

R. H.

(Anm. d. Red.: Der Abdruck der Indizierungsliste in Sonderausgabe Nr.6 war ein absolut einmaliges Erlebnis, das wir aufgrund des Verbots durch die BPS wohl so schnell nicht wiederholen können. Wer im heiratsfähigen Alter ist und sich für den BPS-Report interessiert, der in jeder Ausgabe die aktuelle Indizierungsliste enthält, wende sich an den Herausgeber, bei dem man das Ding abonnieren kann. Hier die Adresse: Rudolf Stefen, BPS, Postfach 20 03 55, Am Michaelshof 8, 5300 Bonn 2.)

„Disketten-Toaster“

Mein Freund hat einen Atari ST. Jetzt hat er eine völlig neuartige Methode entdeckt, aus seinen Disketten noch mehr Power rauszupowern: Er hat mir nämlich erzählt, daß er sie neulich in einer extra dafür von ihm umgebastelten Toaster gesteckt hat. Dadurch soll sich nun angeblich die Speicherkapazität verdoppeln! Aber ich glaub' da eigentlich gar nicht richtig dran, weil nämlich meine Oma mir erzählt hat, das geht auch mit einem ganz normalen Toaster. Aber ich bin trotzdem völlig perplex und ratlos. Geht das eigentlich auch auf dem Amiga? Oder will mich mein Freund nur „verscheißern“? Muß ich meinen Toaster wirklich extra dafür umbauen? Wenn ja, wo soll ich morgens dann immer mein Toastbrot toasten?

Kowalski

(Anm. d. Red.: Hm. Unsere Mikrowelle kann das auch – lustig, nicht? Das geht übrigens mit Festplatten noch besser! Wer braucht da schon Toastbrot?)

„Neue Anregungen“

Als erstes möchte ich Euch doch bitten, die „Senfbriefe“ aus dem Feedback rauszulassen. (Jedenfalls die, die keinen neuen Anregungen bringen.) Schließlich müßte doch allen klar sein, daß...

1. Das Cover bleibt, wie's ist.
2. Über Raubkopien nicht mehr diskutiert werden muß!
3. Die Fehde zwischen Amiga und Atari allen auf den Geist geht.
4. Donald Bug wegbleibt.
5. Es keine Fantasyposter gibt.
6. Das Inhaltsverzeichnis bleibt.
7. Der Preis solange steigt, bis es keiner mehr kauft.
8. Manfred sich keiner Schönheitsoperation unterzieht!
9. usw, usw, usw.

Nun meine Bitten: Gebt doch wirklich statt der Karten Aufkleber raus. (Wer braucht denn die Dinger schon, und Aufkleber wären echt'n Hit.)

Macht den Secret Service ein klitzekleines bißchen länger, ja?

Ihr sagt (schreibt) zwar immer, daß Ihr für Anregungen seid, aber verwirklichen tut Ihr sie wohl nie, hä?!

Steve

(Anm. d. Red.: Die Aufkleber diskutieren wir noch heute – versprochen. Wenn was dabei rauskommt, werdet Ihr's merken. Beim Secret Service kann ich Euch nichts versprechen.)

„Die Offenbarung“

(...) 1. Zum Brief vom DANIEL (4/90 Seite 20): Ich sehe in der Offenbarung keine okkulten Stellen. Was Dir den Eindruck erweckt hat ist vielleicht, daß es Dir unwirklich vorkam, was in der Offenbarung steht. Die Offenbarung gibt uns aber (nur) einen Einblick in das, was später einmal hier auf der Erde passieren wird, und es ist besser, man hält sich an das, was in der Bibel geschrieben steht. Kramt ruhig mal wieder die Bibel hervor und lest in ihr. Es ist echt spannend. Wenn ich Dich richtig verstanden habe, bezeichnest Du Jesus als Magier, weil er Tote auferweckt hat etc. Ich möchte dazu sagen, daß Jesus die Macht der Heilung etc. von Gott bekommen hat, um den Menschen zu zeigen, daß er der verheißene Messias ist, um für unsere Sünden zu sterben ... Das hat also nichts mit Magie und desgleichen zu tun.

2. Zum Brief vom Devil of MC (4/90 Seite 20): Mach doch nicht so die DDR-Bürger fertig. Sie wurden lange genug von der sch... Regierung, dem sch... Kommunismus und dem sch... STASI fertiggemacht. Ich glaube, wir haben genug Bananen, da können unsere Nachbarn auch was abhaben. Zu den Anzeigen: Es ist ja ihr Geld, das sie da reinstekken – da brauchen die auch gar nicht rummeckern, daß sie kein Geld haben. Aber trotzdem, es sind auch DEUTSCHE, also mußt Du Dich auch als Parasit und Pack bezeichnen lassen.

Die Idee von Berichten über Copy-Feten find' ich gut, nur woher bekommt die ASM die Infos WANN und WO solche Feten steigen, hm? Und ich weiß nicht, ob die ASMler solche gewissen Infos an gewisse Leute weitergeben, oder Manfred? Was meinst Du dazu?

(...)

Tobias Schmuchal

(Anm. d. Red.: 2. Hier erstmal etwas in eigener Sache: Aufgrund der Anm. d. Red. zum Brief von „Devil of MC“, ASM 4/90, S.22, „Geistesgestört?“, wurde uns u.A. von einem Leser vorgeworfen, wir würden uns mit dem Inhalt des Briefes identifizieren. Deshalb möchten wir klarstellen, daß man in keinster Weise davon ausgehen kann, daß wir nur Briefe abdrucken, deren Inhalt uns gefällt. Das Feedback stellt eine ungefähren Durchschnitt der Post dar, die bei uns eingeht. In der Anm. d. Red. kann man von Zeit zu Zeit auch etwas Ironie finden!

Über eine Copy-Fete haben wir zwar schon lang nicht mehr berichtet, eine Antwort gibt's aber trotzdem: Sobald wir etwas über den Ort und die Zeit einer Fete erfahren, schalten wir MAD, LKA und FBI dazu, denn nur so können die kleinen Staatsfeinde schnell dingfest gemacht werden.)

„Testberichte“

1. Als ich in der Ausgabe 4/90 Euren Testbericht über Manchester United las, war ich so begeistert, daß ich geradewegs in den nächsten Computerladen gerannt war, um es mir zu beschaffen. Zuhause Compi an, Disk rein und was stellte ich fest? Würg... kotz... wein.

Also, die strategischen Seiten des Games haben mich schlichtweg fasziniert, doch dann schaute ich mir den Sportteil an und mußte feststellen, daß es eher ein kleiner Flop ist. Nichts gegen die Grafik! Aber das Spiel selber ist zum Davonlaufen. Diese Steuerung ist einfach schlecht gemacht, und es ist überhaupt nicht möglich, ein Tor außerhalb des Torraumes zu erzielen.

2. Und nochmals Motz...

Gerade das Gegenteil empfand ich beim Spiel TV Sports Basketball. Das besitze ich schon seit längerer Zeit und ich bin immer noch von dessen Spielfähigkeit begeistert. Das erste Mal, als ich es reinwarf und auf ein gutes Game hoffte, war ich auch entäuscht, doch nach einer Woche wollte ich mich noch einmal vom Gegenteil überzeugen. An diesem Abend war noch mein Freund bei mir, wir spielten das Game bis ins Morgengrauen hinein und fanden es einfach super. In jedem anderen Computerheft, in dem es getestet war, ist es gut herausgekommen. Siehe Xxxxxxxxx oder Xxxxx Xxxxx.

3. Noch 'ne Frage! Wann kommt eigentlich das Game Legend of Faerghail raus? (...)

T.J.A.

(Anm. d. Red.: Ist schon klar, daß die Bewertungen mal auseinandergehen. Bei TV Sports Basketball haben wir T.B. zu nochmaliger Ansicht verdammt; das Ergebnis hat sich allerdings nicht verändert. Wir haben keinen Schimmer, ob LOF überhaupt noch einmal erscheint. Warten wir's ab und trinken wir ein Tucher (...oder Wasser in Flaschen – ist billiger).)







„Nur ein Viertelstündchen“

Leider habe ich ASM 4/90 eine Viertelstunde zu spät gekauft. Andernfalls hätte ich nach kurzer Lektüre den Verlust von DM 140,00 für DRAGON'S LAIR auf dem PC vermeiden können.
Zum Preis dieses 13 Disketten langen Trickfilms, der mindestens einen AT mit Festplatte voraussetzt, erhält man drei Asterix-Filme auf Videokassette und damit hundertmal mehr (und intelligentere) Unterhaltung. Die Kritiken von Michael Suck (bzw. Bernd Zimmermann zum gleich üblen Machwerk SPACE ACE) treffen zu, wobei mir nicht klar ist, in welchem Delirium Michael Suck Sprachausgabe und Soundeffekte wahrnahm. Mein Computer gab nur banale Pfeiftöne von sich.
Vorder- und Rückseite eines A5-Blattes nennt man Spielanleitung, die umfangsgleiche Codetabelle ist nur mit mehreren Brillen übereinander lesbar. Mit drei Leben und ohne Speichern des Spielstandes kann man wahre Idiotenoperationen mit Wiederholung für Links- und Rechtshänder immer von vorne spielen, eine Unterhaltung für Grenzdebile.
Wer wie ich so dumm war, dieses Spiel zu kaufen (kopiert es nicht, es ist um 13 Disketten schade!), kann Nachfolgendes abtippen, da der Codeschutz und die Lebenszahl so primitiv programmiert sind, daß sie ein Zehnjähriger knacken kann.
Mit dem Debugger würgt man den Codeschutz ab und verpaßt dem doofen Dirk, der ununterbrochen dämlich den Kopf verdreht, 65536 Leben. Nach einer knappen Stunde hat man das Spiel fertig und satt.

```
C:\DL (das war wohl das Prompt
mit Directory) copy game.exe x
C:\DL debug x
-f3b25,3b62 90
-e3b62 5b
-e0450 ff ff
-w
-q
C:\DL ren x gameknak.exe
```

Mit GAMEKNAK startet man das Spiel, das nun seine Codeabfrage vergißt und dem Helden ein ewiges Leben verpaßt.
Stifi Knacker

(Anm. d. Red.: Das Erstellen und Verbreiten oder so von Raubkopien jeder Art und Gattung...Veränderungen am Programm und so, etc. alles verboten, ja?)

„Kirche“

(...) Übrigens, Rico schreibt ja, wie schon erwähnt, daß man durch Okkultismus in eine Abhängigkeit getrieben wird. Wie sieht es denn mit der Kirche aus? Man muß sich doch nur mal die regelmäßigen Kirchgänger anschauen. Sehr viele leben doch nur noch für die Kirche. Wenn das keine seelische Abhängigkeit ist, dann möchte ich doch gerne wissen, wie man es sonst bezeichnen kann. Ich bin auch der Meinung, man sollte dieses Thema nicht überbewerten. Ich selber bin seit Jahren ein Rollenspielfan und besitzte sowohl Computer-Rollenspiele als auch normale Rollenspiele (ohne Computer). Bei Rollenspielen geht es mir persönlich mehr darum, mir eine Party zusammenzustellen, sie zu verbessern und zu leiten, als um Götter, Magiesysteme, Untote oder Ähnliches. Und anscheinend denken noch sehr viele andere so darüber, denn wie sonst könnten Spiele wie Starflight (I+II) oder Starcommand so erfolgreich sein? Also Leute, laßt Euch den Spaß an den Rollenspielen nicht verderben oder sie von irgendeinem Kirchenmenschen verbieten (die BPS wird ja von einer ganzen Menge kirchlicher Vereine befürwortet und gefördert)!
Martin Waller

„Bestellstreß“

Nach längerer Pause legte ich mir wieder einmal eine ASM (2/90) zu. Dort wurde auch das Spiel „MYTH“ getestet, welches ich daraufhin bei einer, in Ihrer Zeitschrift inserierenden Firma bestellte.

Nun meine Fragen:

- Ist es üblich, daß eine Firma (hier handelt es sich um Xxxxxxx Computersoftware (...) nach einer Woche zwar den beiliegenden Verrechnungsscheck abbucht, aber weitere 2 – 3 Wochen später trotzdem noch nicht geliefert hat?
- Prüfen Sie selbst solche kommerziellen Inserenten auf Seriösität, bevor diese in Ihrer Zeitschrift erscheinen?
- Welche Möglichkeiten habe (hätte) ich eigentlich, falls sich die betreffende Firma auch weiterhin nicht meldet (Ich habe bis jetzt gewartet und dieser Firma (?) noch nicht geschrieben.)?

Da ich nicht jede ASM erwerbe, bitte ich um schriftliche Antwort. Das Rückporto liegt bei.
Michael Schmittnägel

(Anm. d. Red.: Es ist leider, wie überall, auch im Computerbusiness so, daß es seriöse und „halbseriöse“ Geschäftsleute gibt. Es soll vorkommen, daß manche Händler Programme bewerben, auf den Rücklauf (sprich: die Bestellungen) warten, und erst dann beim Großhändler ordern. Das erklärt lange Wartezeiten! Wer bei uns eine Anzeige schalten möchte, kann das tun; wenn er dann nicht liefern kann oder das nie so vorhatte, wie es von der Kundschaft im Allgemeinen gewünscht wird, ist das sein Problem. Wir haben leider nicht die Möglichkeit, alle Anzeigenkunden auf Seriösität zu überprüfen. Welche Möglichkeiten man hat? Man kann z.B. eine Bestellung innerhalb einer Woche ab Bestelldatum stornieren. Ansonsten kann man zuerst mehrfach bei der betreffenden Firma anfragen (nerven...), und, falls sich noch immer nicht tut, als letzte Möglichkeit entweder einen Rechtsbeistand oder den Verbraucherschutz zu Rate ziehen. Leider können wir solche Fragen nicht mit Rückschreiben beantworten; ihr wißt schon...)

„Gema-Modell"

So ein Leserbrief wie der von MnemoTron trifft einen bis ins Mark. Er bezweifelt die Lauffähigkeit des Gema-Modells in dem Software-Bereich. Wahrscheinlich weiß er gar nicht genau (wie viele andere), was das überhaupt ist. Deshalb will ich dieses an dieser Stelle einmal erläutern: (zitiert nach aofcf) Das Gema-Modell (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und Vervielfältigungsrechte) wurde 1933 als STAGMA gegründet; sie ist eine Vereinigung der Musikindustrie. Hauptsächlich arbeitet sie in dem Auftrag von Platten und CD-Herstellern für Urheberrechtsverwaltung, -vergabe und -schutz. Hauptgrund der Einrichtung: In den 60er Jahren sind durch den Verkauf der ersten Serientonbandgeräte die Verkaufszahlen der Plattenindustrie drastisch gesunken. Für heutige Begriffe lächerlich: Das Aufnehmen von Platten auf Tonträger wurde für kurze Zeit verboten. Doch der Unsinn dieses Verbots wurde schnell erkannt. Die Hauptaufgabe der Gema besteht darin, den Gewinnanteil der Leertonbandhersteller und Leerkassettenhersteller auf die Platten- bzw. CD-Hersteller zu verteilen, um deren Verluste durch Aufnahmen/Kopien ihrer Produkte auszugleichen. Der Grundgedanke des Modells ist es also, die Mehreinnahmen der Leertonträger auf die, wenn auch nur geringe Verluste aufweisenden Plattenhersteller zu verteilen. Die Kosten trager die Käufer der Leertonträger, die erhöhte Preise zu zahlen haben. Die Funktion dieses Systems ist bislang unumstritten. Man fragt sich also, wieso nicht im Bereich der Computersoftware eine ähnlich gestaltete Gesellschaft gegründet wird? Sicherlich ist es nicht von der Hand zu weisen, daß die Verkaufszahlen der Leerdisks durch Verbreitung der Raubkopien rapide gestiegen sind. Bisher zeigt die Softwareindustrie jedoch wenig Interesse. Warum? Die nicht kommerzielle Weitergabe von (Raub-)Kopien ließe sich damit legalisieren – würden den Softwareherstellern etwa Einnahmen aus Zivilprozessen verlorengehen, deren rechtliche Basis stark umstritten ist? Häufiges Gegenargument: Mit Verteuerung der Leertonträger würde man auch kommerzielle Nutzer belasten, nicht nur private Anwender. Hier scheint diesen Finanzexperten jedoch die Kenntnis simpelsten Steuerrechts zu fehlen, denn jegliche Betriebs- & Geschäftsausstattung läßt sich abschreiben. Ist man sonst für jede Abschreibungsmöglichkeit dankbar, so vergißt man sie hier – wohl bewußt!

Auch das Argument, daß man analoge Kopien aufgrund des Qualitätsverlustes nicht mit digitalen vergleichen kann, erscheint weit hergeholt. Die noch immer steigende Zahl an CD-Verleihen spricht Bände. Das Kopieren von Videofilmen wurde mittlerweile legalisiert! Frage: Sind die Kosten eines Kinohits geringer als die eines Videospiels?

Dr. Scarab of The Admirals/ Wonderstorm

„Ein paar Fragen"

Ich hab mal ein paar Fragen an Euch! Von wem stammt der megalythische „Last Ninja Numero 1„-Sound? Wer komponierte die Musik zu: „Spellbound" + „W.A.R." (C64) (Ich vermute nur etwas! Hört's Euch mal an, Jungs und Mädels!)? Habt Ihr „Carrier Command" + „F16 Combat Pilot" (C64) aufgegessen oder verloren (Gut oder komisch?)?

(...)

Ich wünsche Euch noch viel Fun mit den Games, die noch erscheinen werden, damit Ihr nicht voller Frust eine schlechte Wertung abgebt.
Ich freue mich schon auf die neue ASM.

Matthias Hoeniger

(Anm. d. Red.: Alle drei Sound stammen von Rob Hubbard. Um CC und F16 ist es sehr still geworden. Erwartet bloß keine Wunder! Falls eines der beiden Programme überhaupt kommen sollte, wird es mit seinem 16Bit-Vorbild wenig zu tun haben!)

„...und Fragen!"

1. Zu BEAST: Wer trägt jetzt eigentlich das tolle, von Roger Dean designte T-Shirt, das bei „Shadow of the Beast" enthalten war? Vielleicht Manni?
2. Warum habt Ihr X-Out am 64er nicht besser bewertet? Wir haben das Programm auf dem Amiga, und dem 64er gespielt, eigentlich sind uns keine großen Unterschiede (bis auf die Hintergrundgrafik) aufgefallen.
3. Könnt Ihr die Konvertierungs-Fotos nicht ein bißchen größer machen?
4. Die Microwelle ist super!!!
5. Wie wärs mal mit einem 4teiligem Space Rat Poster?/Eins im bisherigem Format würde auch reichen.
6. Trotz heftiger Proteste anderer Leser ist der Preis angemessen (Hoffentlich bleibt er so!).
7. Wißt Ihr schon ob „Die Hard" für den Amiga und den 64er geplant ist (bzw: es schon gibt)?

Hauptpunkt unseres Schreibens an Euch:

Als wir uns Double Dragon 2 (Amiga) kauften, und es zu Hause ausprobierten, klappte es nicht (Sound normal, Grafik kaputt). Als wir es zum Händler zurückbrachten und er es ausprobierte, klappte es ohne Fehler. Wir haben beide Workbencheinheiten (1.2 + 1.3) die 1.2-Version haben wir uns nachträglich einbauen lassen. Außerdem haben wir eine 1MB-Erweiterung, an zuwenig Speicher kann es also auch nicht liegen. Andere Programme laufen auch auf unserem umgerüsteten Amiga 500. Wir hoffen auf Veröffentlichung dieses Briefes und baldiger Stellungnahme unseres Problems zu Double Dragon 2.

R.S. + R.N.

(Anm. d. Red.: 1. Das T-Shirt habe ich mir unter den Nagel gerissen, der Onkel der den ganzen Tag Leserbriefe schmökert und demnächst zwar kein toller Redakteur, dafür aber ein erstklassiger Graphologe sein dürfte. 2. Weil's das Programm unserer Meinung nach nicht verdient hat. 3. Wenn das ein allgemeiner Wunsch ist...ist es? 5. siehe 3. 7. Ist bisher nicht angekündigt.
Zu Eurem Problem: Versucht mal, vor dem Laden von DD2 die Speichererweiterung abzuschalten; das müßte helfen!)

„Schnellbeschaffung"

Wir wollen nicht über die ASM lästern oder sie loben, aber könntet Ihr Manni nicht mal von der Maschine wegholen, wenn er zulange davorhockt? Der hat ja tiefere Ringe unter den Augen als ich. Unsere Kumpels lästern schon immer: 'Na Ihr Gruftis, wollt Ihr das Computern nicht endlich aufgeben (...).'

Nun aber mal Ernst beiseite, Eure Zeitung ist ja ganz in Ordnung, wenn sie nur nicht so langsam wäre. Das Spiel „Knights of the Crystallion" (...) z.B. haben wir schon Anfang Dezember '89 bekommen, Ihr habt es aber erst in Ausgabe 4/90 getestet. Wenn Ihr Euch 'nen Swapper besorgen würdet, dann könntet Ihr zehnmal aktueller sein als jede andere Software-Zeitschrift.

(...)

Außerdem könntet Ihr die Tests für die Konsolen rauslassen, sind ja eh viel zu teuer, die Module.

Gut fände ich auch eine Ecke für Anwendersoft (viel zu selten bei Euch zu finden!), denn die Zeitung heißt ja Aktueller Software Markt, und nicht Aktueller Spiele Markt! Das wäre es für heute, Leute, und macht weiter so, denn dann bleibt Ihr die führende Software-Zeitschrift in Deutschland.

Jake of LETHAL

(Anm. d. Red.: Das „Frisieren" des Testtermins ist, wie das Frisieren von Mofas übrigens auch, nicht mehr so ganz im gesetzlichen Rahmen. Vielleicht juckt Euch das nicht (solange Ihr nicht erwischt werdet), aber uns juckt's, weil ja u.U. ein Arbeitsplatz dranhängen kann. Den Rest brauchen wir wohl nicht zu kommentieren.)

„Heilige Wissenschaft?"

(...) Man kann wirklich nicht davon ausgehen, daß Rollenspiele den Menschen zum Okkultismus treiben; höchstens zu irgendwelchem pseudo-okkultem Getue, das er mit der Zeit sowieso aufgibt, weil er sich lächerlich vorkommt. Auch, daß sich der Rollenspieler in eine Traumwelt stürzt, ist eine gewagte Behauptung, denn daran ist sicher nicht der okkulte Storyhintergrund schuld, da jeder, der sich wirklich mit der Heiligen Wissenschaft der Magie beschäftigt hat, kaum mehr einen Grund hat, schizophren in einer Fantasy-Welt zu leben, da er in unserer Welt tausend mal mehr Geheimnisse erkennen wird, als es in einem Rollenspiel je geben könnte. Aber das sind Formulierungen, die nichts zur Sache tun, da das, was Ihr als okkulten Hintergrund bei Rollenspielen bezeichnet wirklich nichts mit Magie zu tun hat, und man darin auch keinerlei nutzbringende „Einführung" in die Magie findet, so daß (ich möchte mich jetzt im allgemeinen Jargon ausdrücken) keine „Gefahr" der Indoktrinierung von okkulten Ideen besteht.

Was mich aber wirklich motiviert hat, diesen Brief zu schreiben, war, daß er (ich glaube Lord of Rings (bin nicht sicher)) Okkultismus mit Satanskult assoziiert hat, was eigentlich eine gräßliche Verleumdung ist, mit der wir immer wieder in Kontakt kommen und an der Verständnislosigkeit der Anderen scheitern. Die Magie hat überhaupt nichts mit dem Satanismus zu tun, sondern sie verhilft dem Menschen sogar zu einer besseren Beziehung zu Gott und läßt ihn über alle Taten mehrmals nachdenken, ob er damit nicht anderen schadet. Das heißt, daß ein großer Teil der Adepten sehr fromme und selbstlose Menschen sind, da das eines der Hauptziele der magischen Ausbildung ist. Es gibt natürlich auch gescheiterte Okkultisten, die vom Haß zerfressen sind und nur auf Rache an der Gesellschaft sinnen, die sie nicht als das akzeptiert, was sie sind.

Ich hoffe, ich habe wenigstens einigen der Leser etwas ihre Vorurteile genommen, denn dann hätte dieser Brief einen Sinn gehabt.

anonym

ACHTUNG!

FÜR ALLE! Unser Demowettbewerb läuft nach wie vor! Alle Systeme! Einsendungen unter Kennwort „DEMOS"!

So, hier ist das Feedback schon zuende. Schreibt uns mal wieder ein Paket. Die Adresse findet Ihr auf Seite 19!!



Zwei Mark un' fuffich

Programm: Top 20 Solid Gold, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Cosmi, USA, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Das Softwarehaus **COSMI** hat gegraben, gesucht und schließlich 20 Games für eine Kompilation zusammengetragen. Entstanden ist die **TOP 20 SOLID GOLD**, die ich mir prompt für Euch reingezogen habe. Doch: Auch wenn man in diesem Fall nur zweieinhalb Mark pro Programm ausgibt – die Spiele sind längst out!

Öffnen wir also die Oldie-Kiste und fangen gleich mit **Top Fuel Challenge** an. In einem Drag Race soll man gegen die dreifache Weltsiegerin Shirley Muldowney antreten (3D) – eher mittelmäßig. Nochmal mittelmäßiger ist das nächste: **Richard Petty's Talladega**. Auch hier wird Rennen gefahren, aber diesmal Autorennen. Und was denkt Ihr wohl, was es mit dem Titel **Motor Mania** auf sich hat? Richtig: nochmal Rennen fahren, und wieder im guten, alten Automobil.

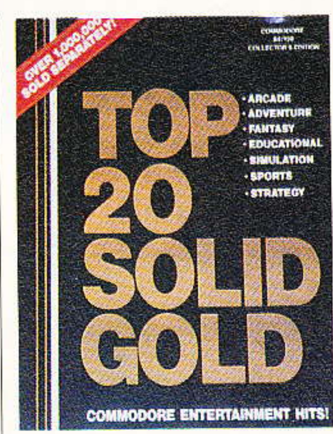
Weiter geht's mit einem Adventure, **Time Tunnel**, bei dem man durch verschiedene Zeitebenen reist. In den guten, alten Westen befördert uns das nächste Game dieser Reihe: **High Noon**. Vor einer Wild-West-Kulisse soll man Banditen abknallen. Durch die witzige Aufmachung kommt viel Spielspaß auf.

Aztec Challenge setzt den Reigen fort. Hier geht es darum, das eigene Leben zu verteidigen und möglichst viele Level zu überstehen. Man muß Speeren und Tieren ausweichen, und auch die Wegstrecke ist sehr beschwerlich. **Forbidden Forest** wurde seinerzeit (laut Hersteller) über 250.000mal verkauft. Bei diesem Actionspiel zieht man, mit Pfeil und Bogen bewaffnet, durch einen Gruselwald, der mit Spinnen, Fröschen, Skeletten, Phantomen und Dämonen angefüllt ist. Gute Musi und witzige Aufmachung hat das nächste Adventure zu bieten: **Caverns of Khafka**. Es gilt, in einer Höhle alle Teile eines Siegels zu finden, um dieses zu vervollständigen.

Gegen blecherne Zeitgenossen soll man sich bei dem Game **Delta Man** verteidigen. **Slinky** dagegen ist wiederum ein harmloses Strategiespiel, ohne Krieg und Katastrophen. Bei **Mediator** soll man nun wieder eine Katastrophe verhindern. Die Aufgabe besteht darin, einen Planeten zu retten. Um die Rettung des Verteidigungsministeriums geht es bei dem Adventure **Fearless Fred**. Mit **Spite & Malice** hat man ein weiteres strategisches Spiel mit eingebracht. Weiße und schwarze Steine sollen in richtiger Reihenfolge auf dem Spielbrett plaziert werden.

Als mutiger Retter bewahrt man bei **Legend of Knucker Hole** die Königstochter vor einem schrecklichen Drachen. **Psycastria** ist wieder mehr etwas für Denker. Hier kommt es auf Reaktionsvermögen an. Auch die Fortsetzung von **Forbidden Forest** ist in diesem Pack enthalten: **Beyond Forbidden Forest**. Selbstverständlich ist auch ein Simulator dabei: **Chernobyl**. Man befindet sich in der Kommandozentrale eines Atomkraftwerks, in welchem sich ein Gau ereignet hat. Mit **Professor I.Q.** kann man den Grad der eigenen Intelligenz feststellen. Das ist aber eher langweilig, denn Aufgaben wie 27+4 zu lösen, dürfte sich ohne größere Probleme schaffen lassen.

So, jetzt sind wir fast am Ende mit der Auflistung. Es bleiben nur noch **Grand Master Chess** - ein Schachspiel, und **Potty Pigeon**. Bei letzterem sollen für heimatlose Vögel Nester gebaut werden, um sie vor allzu hungrigen Katzen und ähnlichem zu schützen.



Das waren also 20 Games im Schnelldurchlauf. Klar, daß man die einzelnen Programme nur kurz anreißen kann. Immerhin findet sich auf der Kompilation das ein oder andere interessante Programm, wenn auch der Zahn der Zeit inzwischen ganz kräftig an den Games genagt hat. Insgesamt jedoch eine zufriedenstellende Kompilation.

Sandra Alter

Gesamtnote 7

COUNTDOWN It's the final

Programm: Final Countdown, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Demonware, Frankfurt **Muster von:** Demonware.

Keine Angst, hochverehrte Leserschaft, daß dieser Bericht etwas mit der Öselgruppe Opus zu tun haben könnte. Vielmehr gilt es, den nunmehr gelungenen Einstieg des deutschen Softwarehauses **DEMONWARE** in den Big Softwarebusiness entsprechend zu würdigen. Mit **FINAL COUNTDOWN** hat der in Frankfurt ansässige Hersteller schließlich einen ansehnlichen Einstand abgeliefert, nachdem das erste Produkt, ein *Centepide*-Verschnitt, kaum begeistern konnte. Obwohl FINAL COUNTDOWN ganz offensichtlich in die Sparte der Actionspiele fällt, erweist sich dieses Game als mit Strategieelementen reich gespickt, doch dazu später mehr.
Die Story zu FINAL COUNTDOWN versetzt den Spieler in das Jahr 2437, in dem die Menschheit längst die überlichtschnelle Materieübertragung sowie Nachrichtenübermittlung erfunden hat. Nur so war es den Erdlingen möglich, innerhalb weniger Jahrzehnte die umliegenden Sonnensysteme zu kolonisieren und Kontakte mit fremden Rassen zu knüpfen. Doch eines Tages scheint die erfreuliche Entwicklung gefährdet, denn eine Supernova der Sonne droht die Erde förmlich zu verschlingen. Die im All befindliche Funkrelaisstation Ter Com 1 macht glücklicherweise bald die Ursache für das ganze Dilemma aus, nämlich einen äußerst verdächtigen Asteroiden, der seine Bahn durch das Sonnensystem zieht. Kurzerhand entschließt sich die Kommandantin von Ter Com 1, den Ursprung allen Übels genauer unter die Lupe zu nehmen, indem sie sich samt einiger Ausrüstungsgegenstände „an Bord" des Asteroiden beamen läßt.
Bevor ich nun mit dem eigentlichen Test loslege, sei schnell gesagt, daß die uns vorliegende Version nach Angaben der Programmierer noch nicht hundertprozentig fertiggestellt wurde. Auch wenn einige der Mängel (kommt noch!) abgestellt werden sollen, haben wir trotzdem auf einen ASM-Blickpunkt von FINAL COUNTDOWN verzichtet. Bei „eklatanten" Unterschieden zwischen jetziger und endgültiger Fssung treten wir natürlich erneut in Aktion, was aber aller Erfahrung nach nicht zu erwarten sein dürfte.
Auf den ersten Blick wirkt das DEMONWARE-Produkt wie ein simples Plattformspiel, in dem es besagte Kommandantin durch einen an Hindernissen und Objekten (Lasersperren, Fahrstühle etc.) reichen Parcours zu geleiten gilt. Neben den „natürlichen" Gegebenheiten auf dem Asteroiden, der sich in Wirklichkeit als ein hochtechnisiertes Etwas entpuppt, knabbern ferner zahlreiche Aliens in Form von Drohnen und anderen Blechhaufen an des Spielers Energie. Glücklicherweise liegen auf den einzelnen Decks eine ganze Reihe Gegenstände verstreut umher, die Euch bei Eurer Mission wahrlich gute Dienste leisten werden. Angefangen von simplen Energiepillen über Minen, die sich wirkungsvoll gegen lästige Robos einsetzen lassen, stößt die Kommandantin auch auf wichtige Tools, wie beispielsweise Computer und Disketten.

Gerade im letzten Punkt kommt die strategische Komponente von FINAL COUNTDOWN zum Tragen. Mittels jener Terminals könnt Ihr Euch nämlich in das Computernetz des mysteriösen Asteroiden einloggen. Nur so habt Ihr die Möglichkeit, in den Besitz spielentscheidender Infos (Textfiles, Grafiken) zu kommen, auf Disketten befindliche Programme zu starten oder gar Einrichtungen (Versorgungssysteme, Fahrstühle, Lasersperren etc.) innerhalb des Asteroiden quasi fernzusteuern. Logischerweise durften auch Passwörter nicht fehlen, die Ihr Euch mühsam ergaunern müßt, wollt Ihr geschützte Dateien einsehen.

Der Clou von FINAL COUNTDOWN liegt mit Sicherheit in dem eigenen Befehlssatz, der zur Steuerung des „Amiga 9000-Netzes" dient. Ähnlich dem CLI auf den althergebrachten Amigas fielen auch die Kommandos von DEMONWARE's Game aus, so daß wenigstens die Freaks unter Euch keine Probleme mit der Handhabung haben dürften. Aber auch den „Weniger-Talentierten" sei gesagt, daß die ganze Chose wirklich nur ein Kinderspiel ist. Von Level zu Level wird es zusehends schwieriger, die richtigen Informationen von unwichtigem Datenmüll zu trennen, derart komplex fiel dieses Game aus. Aber auch die labyrinthähnlichen Plattformen an sich erweisen sich nicht nur wegen der blechernen Bewacher als immer haariger. Selten war ein Action-Strategie-Zwitter so kompliziert.

Die eigentliche Grafik zeigt sich meines Erachtens von einer ganz passablen Seite, wenn die Gestaltung der einzelnen Levels stellenweise auch etwas einfältig geriet. Während das Scrolling einigermaßen zu überzeugen wußte, ging dagegen die Animation der eigenen Spielfrau kräftig in die Hose, denn mit menschlichen Bewegungen hat das Ganze reichlich wenig zu tun. Die Sound FX wurden ebenfalls nur äußerst spärlich angewandt, so daß es bei FINAL COUNTDOWN (bislang) nur zur Mittelklasse gereicht hat. Der Amiga kann schließlich wesentlich mehr, als die DEMONWARE-Programmierer bislang aus ihm herauszukitzeln vermocht haben. Dennoch kann ich ruhigen Gewissens allen Actionfreunden mit Hang zu Strategiespielen zu FINAL COUNTDOWN raten.

Torsten Blum

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Nein, nein, nicht Hal-9000, sondern ein Amiga 9000!



Strategie und Action: FINAL COUNTDOWN.

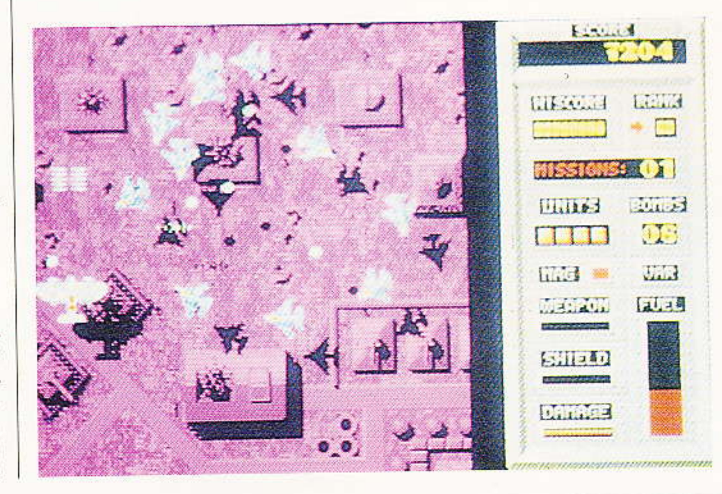
IM BLICKPUNKT: AIR SUPPLY

Programm: Air Supply, **System:** Atari ST, **Preis:** noch offen, **Hersteller:** Pleiß & Weichselbaum, Osnabrück, **Muster von:** Hersteller.

Na, wer sagt's denn! Alle Welt redet davon, daß es zu wenig deutsche Programmierer gibt. Stimmt doch gar nicht! Schaut Euch mal um. Was gibt's da nicht alles: Advantech, Thalion, Rainbow Arts, Starbyte, EAS, Magic Bytes, Turtle Byte usw. Zwei Newcomer, für die das Programmieren bisher ein Hobby darstellte, wollen jetzt professionell ins Software-Business einsteigen. Detlef Pleiß und Markus Weichselbaum aus Osnabrück haben in ihrer Freizeit ein Spiel für den Atari ST programmiert. Bisher ist die Vertriebsfrage noch nicht geklärt. So ist noch ungewiß, wann, wo und zu welchem Preis AIR SUPPLY erscheinen wird. An dieser Stelle versorgen wir Euch aber schon einmal mit einem Vorabtest dieses Shoot-'em-ups.

Noch gibt es keine Story zu **AIR SUPPLY**. Eigentlich ist sie bei einem Game dieser Art aber auch nicht vonnöten, denn Ballern pur ist angesagt. Man sitzt *wie vor 48 Jahren* in einem schnuckeligen „Ohne-Düsen-Flugzeug" und düst über den vertikal scrollenden Hintergrund. Von oben und unten kommen scharenweise Gegner angeflattert, die abgknallt werden „wollen". Von Zeit zu Zeit taucht auf dem Hintergrund ein Feld auf, auf dem HELP zu lesen ist. Hier muß man eines seiner „Care-Pakete" abwerfen. Um einen Level weiterzukommen, müssen alle Help-Felder „versorgt" werden. Zuguterletzt taucht dann in jedem Level noch der allseits beliebte Endgegner auf. Diesen kann man mit Hilfe der Bomben, die es aufzusammeln gilt, stark schwächen.

Vom Gameplay her bietet AIR SUPPLY nichts Neues. Es ist alles schon mal dagewesen. Auf den ersten Blick sieht das Osnabrücker Werk aus wie Steve Baks Oldie *Goldrunner*. Nach genauerer Betrachtung fallen zwar schon einige Neuerungen auf, doch Steve läßt kräftig grüßen.

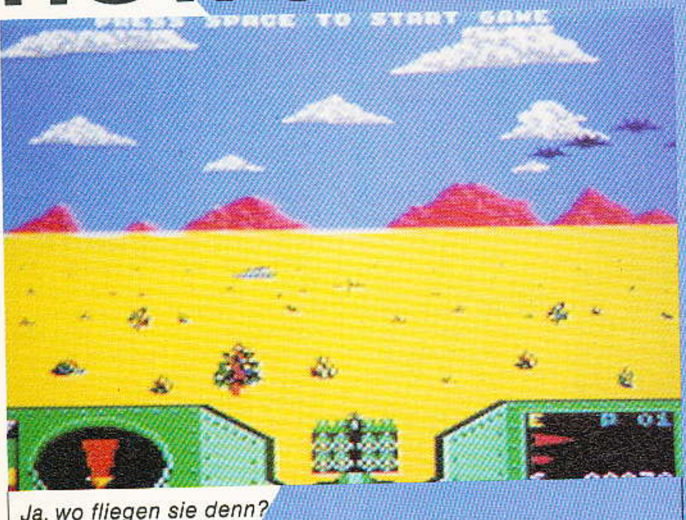


An der technischen Seite hingegen gibt's kaum was auszusetzen: Das Scrolling ist flüssig, dafür der Hintergrund nur vierfarbig. Jede Menge Gegner tummeln sich auf dem Screen, die teilweise merkwürdiges Flugverhalten aufweisen, und auch der Sound ist nicht von schlechten Eltern.

Es fehlt nur noch das Tüpfelchen auf dem berühmten „I". Oder wie sagt man: eine Prise Salz oder so. Da helfen auch der Zwei-Spieler-Modus oder die Replay-Option (netter Gag) nicht. Es kommt letztendlich darauf an, zu welchem Preis dieses Produkt auf den Markt kommt. Als Full-Price-Titel räume ich diesem Produkt nur wenig Chancen ein. Low-Budgetmäßig wäre AIR SUPPLY allerdings akzeptabel. Am meisten hat mich persönlich die Laderoutine fasziniert. Während des Ladens kann man nämlich *Space Invaders* zocken. Tolle Sache. Das gab's zwar schon mal auf dem 64er (*Invade-a-load*), doch auf dem ST ist eine absolute Novität. Ich bin der Meinung, daß ab sofort jedes Spiel mit dieser Laderoutine ausgestattet werden sollte!

Torsten Oppermann

GOD — HOW J LOVE IT!



Ja, wo fliegen sie denn?

Programm: Heavy Metal, **System:** C-64 (getestet), PC, CPC, Atari ST, Amiga, **Preis:** C-64 Disk.: ca. 50 Mark, Kass.: ca. 30 Mark, 16-BIT: ca. 80 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** 7, 15, 21.

Rattatatatatatatat! Das neue Game **HEAVY METAL** aus dem Softwarehaus **U.S. GOLD** ist voller Aale! Trotzdem gibt es diese selten dämliche Ballerei für fast alle Systeme. Zum hundertsten Male stelle ich hiermit fest, daß ich absolut nichts gegen Ballerspiele habe, aber... Aber ich habe was gegen kriegsgeile Typen! Absolut irre ist beispielsweise schon der erste Satz der Einleitung: „Compared to war, all other forms of human endeavor shrink to insignificance. God, how I love it." (Zitat: General George S. Patton). Mann, ist dieser Typ nicht völlig abgedreht? 1939 gab es schon mal jemanden, der sich an ähnliche Leitsätze hielt. Gemeint ist dieser Fiesling, ungarischer Abstammung, mit Schnauzbart und Seitenscheitel, der stolz war, ein Deutscher zu sein.

Trotz allem werde ich sicher nicht darum herumkommen, etwas über dieses Game zu schreiben. Wenn's denn also sein muß:

Am Anfang war das Feuer... und daraus entwickelte der Mensch drei ultra-moderne Waffensysteme. Bei HEAVY METAL soll man nun als Rekrut lernen, mit diesen Waffensystemen umzugehen. Mit viel Mühe und Lerneifer schafft man es dann unter Umständen, vom Leutnant über den Captain, den Major, den Colonel bis hin zum General aufzusteigen. Selbstverständlich besitzt man auch als kleiner Rekrut schon die Lizenz zum Töten – und das ist hier unmißverständlich das Allerwichtigste.

Die drei Waffensysteme setzen sich aus einem Main Battle Tank, einem Air Defense Anti-Tank und einem Fast Attack Vehicle zusammen. Das Erstgenannte stellt einen Kampfpanzer dar. Dieses Ding ist ein Simulator, den man im Kreis bewegen kann, um dann alles, was sich im näheren Umkreis bewegt, abzuschießen. Um das eigentliche Sichtfenster herum befindet sich eine Vielzahl von Anzeigen und Peilgeräten. Dafür ist die Landschaft außerhalb dieses Monstrums grafisch umso magerer ausgefallen.

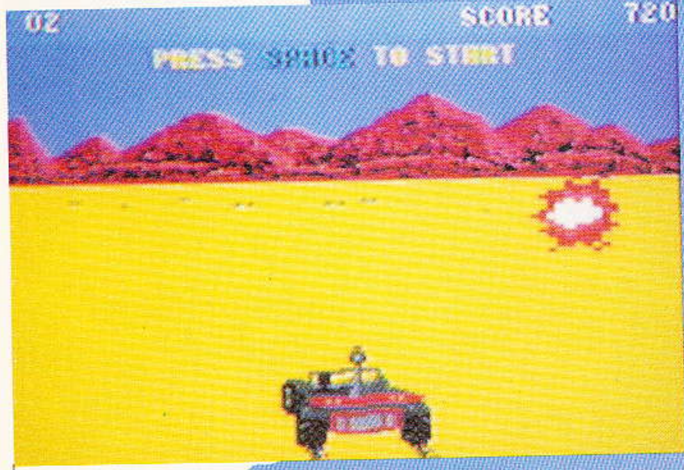
Beim oben genannten Air Defense Anti-Tank geht's dann auch wieder Simulator-mäßig ab. Dieser Luftverteidigungs-Panzer ist mit sichtlich weniger Armaturen ausgestattet. Dafür besitzt diese Kampfmaschine zwei riesige Kanonenrohre, mit denen man ganz hervorragend feindliche Flieger anpeilen und abballern kann. Diese beiden Geschosse sind nach oben, links und rechts schwenkbar – geschossen wird mit Lasern, Missiles und Standardmunition. Leider ist auch hier die Grafik wieder etwas karg ausgefallen. Denken denn diese Leute überhaupt nicht daran, daß das Auge auch mitspielt? Absolut erwähnenswert sind jedoch die Soundeffekte, die wirklich gut gelungen sind (trotzdem nicht digitalisiert).

Last but not least befassen wir uns also noch mit dem letzten Schulungspanzer. Das Fast Attack Vehicle ist kein Simulator, man sieht ihn von hinten. Demzufolge sind auch keine Armaturen vorhanden, sondern nur eine am oberen Bildschirmrand befindliche Anzeige, auf der Punktzahl, Energie und Munitionsvorrat abgelesen werden kann. Man fährt mit diesem Ding kreuz und quer durch eine Art Geröllwüste, die natürlich (wie Geröllwüsten das so an sich haben) landschaftlich wenig zu bieten hat. Hier geht es allerdings weniger darum, sich bewegende Objekte abzuknallen, sondern man muß vielmehr eine Art Hindernisfahren überstehen. Selbstverstädlich besteht auch die Möglichkeit, alles, was im Weg steht, mit Hilfe des Geschosses dem Erdboden gleichzumachen.

Hat sich der Spieler dann in allen drei Systemen qualifiziert, sprich: bei jedem mindestens 5.000 Punkte erreicht, besitzt er automatisch einen Rang (je nach erreichter Punktzahl). Anhand dieser Qualifikation kann man nun in andere Systeme vordringen und ist auch in der Lage, die vorherigen je nach Wunsch anzuwählen. Eine Bestenliste sichert auch noch nach Beendigung des Spieles die Spielstände, so daß man sich beim nächtsten Mal die Qualifikation ersparen kann. Denn ab diesem Zeitpunkt wird's erst richtig schwierig. Man hat Zugang zur TACC Screen. TACC steht für TActical Command Center. Hier muß man schon Verstand zum Einsatz bringen, um weiterzukommen – strategisches Vorgehen ist gefragt. Endlich kann anhand von Übersichten und den drei Kriegsmaschinen der professionelle Krieg geführt werden. Doch an dieser Sache ist ein Haken – der Vorgesetzte. Man wird nämlich dem verständnislosen, unfreundlichen Vier-Sterne-General E.E. Dink vorgestellt. Dieser Typ ist ein völlig intoleranter alter Knispel, der nur darauf hoffen läßt, eines Tages zu einem Stern mehr zu kommen als er, um ihn dann mal richtig rund machen zu können.

Dieses Game eignet sich im Höchstfall für Leute, die immer noch in dem Glauben leben, sich im dritten Reich zu befinden. Ich für meinen Teil finde es oberübelst und halte es für eine ausgesprochene Geschmacklosigkeit. Als kleine Beigabe hat man bei der C-64-Version noch ein indiziertes Spielchen dazugepackt, dessen Name ich – wie Ihr sicher wißt – nicht nennen darf. Obwohl ich dazu sagen muß, daß dieses indizierte Etwas (wenn auch schon älter) um Längen besser ist als das hier Besprochene. HEAVY METAL hat außer guten Soundeffekten und einer exzellenten Steuerung nicht viel zu bieten. Ich jedenfalls bin heilfroh, daß ich jetzt am Ende angelangt bin und mich nicht mehr mit diesem Ätzteil befassen muß.

Sandra Alter



„Press" lieber nicht!

Grafik	6
Sound	9
Spielablauf	5
Motivation	3
Preis/Leistung	4

IM BLICKPUNKT

„East meets West!“

TEAM YANKEE

Die Überschrift ist auf jeden Fall ironisch zu verstehem, denn mit Glasnost in Sachen Ost-West-Beziehungen hat TEAM YANKEE wahrlich nichts am Hut. Vielmehr versetzt diese neue Simulation aus dem Hause EMPIRE den Spieler in eine Zeit, in der der Kalte Krieg noch heftig „tobte“. Als Kommandeur eines amerikanischen Panzerbataillons gilt es nämlich, der sowjetischen Übermacht den Garaus zu machen. Über die Spielstory kann man zweifelsohne geteilter Meinung sein, doch soll dies keinesfalls über die Qualitäten dieses Programmes hinwegtäuschen, die selbst in der uns vorliegenden Vorabversion schon zu erkennen sind.


Ein Vorgeschmack auf exzellente Landschaftsgrafiken.

Zum Leidwesen aller hat **EMPIRE** bislang nur eine bessere Slideshow auf die Beine gestellt, so daß über das endgültige Aussehen von **TEAM YANKEE** auf dem Atari ST wohl noch eine ganze Weile gerätselt werden darf. Doch wie schon in der Einleitung angedeutet, lassen die ersten Programmierleistungen, auch wenn der Spieler selbst nicht eingreifen kann, auf ein kleines „Strategiespektakel“ hoffen, das Siumlationsspezialisten in seinen Bann ziehen wird. In dem Spiel übernehmt Ihr das Regiment über insgesamt vier Panzereinheiten, die es gewissermaßen simultan zu steuern gilt. Mit Sicherheit wird gerade in diesem Punkt einer der eigentlichen Reize von TEAM YANKEE liegen, schließlich stand bislang der „Teamgeist“ bei Spielen dieses Genres nur äußerst selten auf der Tagesordnung.

Zum Zwecke der besseren Übersichtlichkeit haben die Jungs von EMPIRE den Screen kurzerhand viergeteilt, wodurch Ihr das Geschehen rund um Eure vier Panzereinheiten ständig im Auge habt. Zum Glück läßt sich jedes der vier Windows auf volle Bildschirmgröße bringen, was zeitweise auch unbedingt vonnöten ist, da die Darstellung bei vier Unterteilungen etwas undurchsichtig wirkt. Wirklich exzellent zog sich trotz alledem die Grafik von TEAM YANKEE aus der Affäre, soweit man dies anhand des spärlichen Preview-Materials überhaupt beurteilen kann. Erstes Indiz für eine Grafik der „Extraklasse“ könnte die bildhübsche Landschaftsdarstellung sein, die sich schon jetzt durch Detailschärfe sowie saubere Zeichnungen hervortut. Lediglich das 3D-Scrolling, das die Landschaft bewegt, machte auf mich einen eher müden Eindruck.

Dieselbe Kritik gilt den zahlreichen bewegten Objekte sprich den Panzern. Grafisch zwar hervorragend in Szene gesetzt, hapert es dennoch an der rechten Animation, denn bei den jetzigen Bewegungssequenzen ruckelt und zuckelt's noch ganz kräftig. Die Steuerung, die später per Ikonen und Maus vonstatten gehen wird, machte in der Vorabversion einen sehr brauchbaren, weil komfortablen Eindruck, wogegen die Sound FX alles andere als reichlich ausfielen. Warten wir es also ab, wie sich TEAM YANKEE von EMPIRE auf dem Atari ST weiterentwickelt. ASM bleibt wie immer am Ball.

TORSTEN BLUM

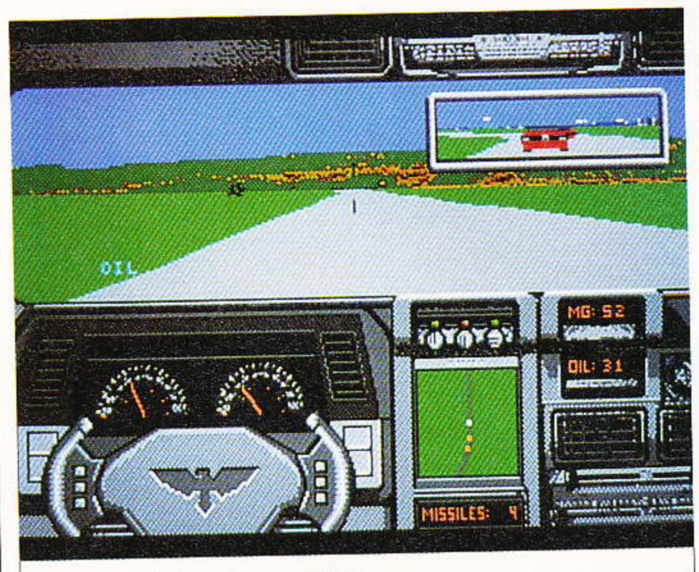
MEIN NAME IST WOLF – DAVID WOLF

Programm: David Wolf, **System:** PC mindestens 512K RAM, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Dynamix, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

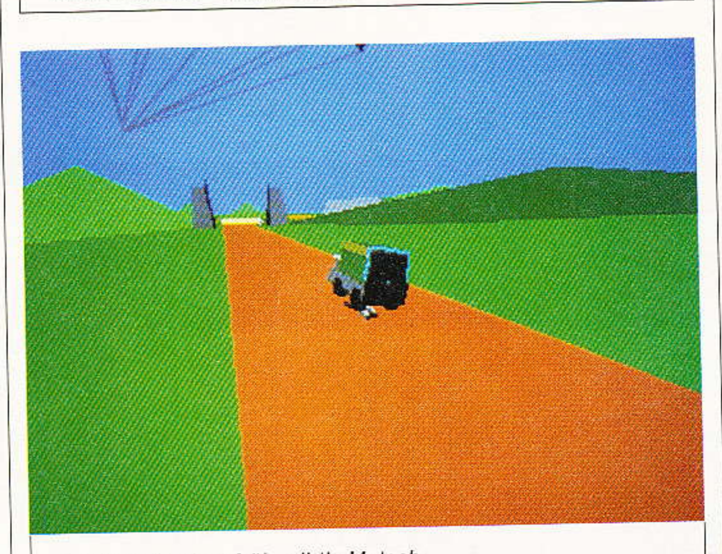
Ein hochentwickelter Stealth Fighter wurde von dem brutalsten Terroristenkartell gestohlen. Gleichzeitig wurde einer der wichtigsten Luftfahrt-Experten entführt. Mit Hilfe des Stealth Fighters und des gekidnappten Experten wollen die Terroristen zu einem vernichtenden Schlag gegen die Menschheit ausholen, der totale Vernichtung bescheren soll. Es gibt nur eine Chance, den Verbrechern das Handwerk zu legen oder besser: einen Mann, der dies kann – **DAVID WOLF**! So ungefähr lautet die Hintergrundstory zu DAVID WOLF, dem neuen Programm aus dem Hause **DYNAMIX**. Klar, daß der Spieler die Aufgabe David Wolfs zu übernehmen hat und versucht, sein Bestes im Kampf gegen das Kartell zu geben.

Die Aufmachung des Programms ist phantastisch. Ich habe selten eine bessere oder aufwendigere gesehen. Um nämlich das gesamte Spielgeschehen zu dokumentieren, wurden sage und schreibe 400 (!!!) Bilder digitalisiert. So läuft anfangs ein filmmäßiger Vorspann ab, der alle „Darsteller", die im Programm vorkommen, samt Namen vorstellt. Toll gemacht! Am Ende der Einleitung wird auf das Geschehen hingewiesen. Man muß den Jungs von DYNAMIX wirklich ein riesiges Kompliment machen: Einen solch stilvollen, umfangreichen Vorspann habe ich selten zu sehen bekommen. Doch es kommt noch besser, denn nicht nur zur Einleitung werden dem fleißigen Spieler Digi-Bilder serviert, sondern während des ganzen Spieles. Das Programm ist nämlich in fünf Action-Parts unterteilt. Jeweils vor und nach, teilweise auch während einer Action-Sequenz wird der Programmablauf dokumentiert. Wieder alles in feinsten, digitalisierten Bilderchen.
Folgende fünf Teile gilt es zu durchkämpfen: Hang Glider, Sky Diving, Sports Car (2x) und Stealth Fighter.

Bei Hang Glider muß David mit



Schnelle Autos – lahmes Spiel.


Landet David zu früh, gibt's Matsch.

Hilfe eines Drachenfliegers und eines darauf montierten Maschinengewehrs versuchen, vier andere „vom Himmel zu holen". Diese wurden nämlich auf den guten Jungen angesetzt und geben ihr Bestes, um ihm keine Chance zu lassen. Das Geschehen spielt sich über Klippen am Meer ab und präsentiert sich in ausgefüllter, schneller 3D-Vektorgrafik. Je nachdem, wie der Kampf in den Lüften ausgeht, ändert sich auch der „filmische" Ablauf der dokumentarischen Bilder. Drei Möglichkeiten gibt es: entweder stirbt David, stürzt ab und überlebt (entgegen den Vermutungen des Kartells), oder er erledigt seine Aufgabe tadellos.
Als zweites folgt eine wilde Verfolgungsjagd mit einem rassigen Sportwagen. Zwei rote Sportwagen der „anderen Seite" setzen sich hier an Wolfs Fersen und nehmen dessen Wagen unter Beschuß. Zur Abwehr kann Öl auf die Fahrbahn abgelassen werden, das die feindlichen Fahrzeuge ins Schleudern bringt. Geht man geschickt vor und läßt dies vor einer scharfen Kurve geschehen, so überschlagen sich die bösen Bubis mitsamt ihren Autos, für die allerdings sofort Unterstützung kommt. Nach einiger Zeit erscheint eine Brücke, über die Wolf mit seinem Schlitten zu springen hat. Dies ist allerdings eine Sequenz, die automatisch abläuft. In herrlicher 3D-Vektorgrafik ist dies von oben zu beobachten und ebenfalls toll gemacht, zumal die Grafik nicht als lahm zu bezeichnen ist. Auf diese Weise hat Mr. David Wolf dann seine Verfolger abgehängt. Nachdem er in einem Casino den Luftfahrt-Experten (übrigens ein schnuckeliges weibliches Wesen) befreit hat (läuft von alleine ab; Digi-Bilder), geht's wieder mit einer Rallye weiter. In diesem Abschnitt muß außerdem ein Helikopter „executed" werden.
Als vorletzte Aufgabe gilt es, einen Terroristen im „freien Fall" zu überwältigen und dessen Fallschirm zu klauen (David hat dummerweise nämlich keinen und würde so unweigerlich als großer Fettfleck enden...). Doch auch dies stellt kein unlösbares Problem dar und ist schnell geschafft. Mit dem Fallschirm läßt man sich nun auf das Dach eines LKW fallen, der uns in den Hangar führt, in dem der begehrte Vogel steht. Der muß ja schließlich unversehrt zurückgebracht werden, damit die Menschheit gerettet werden kann.
Dies ist auch endlich die letzte Action-Sequenz, die gemeistert werden muß, um das Spiel zu lösen. Erst einmal muß einer Boden-Luft-Missile ausgewichen werden. Ist das geschafft, setzt der Boß des Kartells zwei Jäger auf den Stealth Fighter an. Logisch, daß Ihnen möglichst schnell eine Sidewinder-Rakete in „sechs-Uhr-Position" reingeschoben werden muß. Peng, bumm, krach – der Geheimauftrag ist erledigt. Genauso erledigt wie ich nach der Testphase DAVID WOLFs. Denn auch dieses Programm ist ein typischer Vertreter der „Tolle-Aufmachung – wenig-Spiel"-Kategorie. Zwar werden vier Action-Spiele in einem geboten, doch sind diese nichts Halbes, aber auch nichts Ganzes. Meist beschränkt sich der Spielablauf auf ein paar Bewegungen des Sticks (oder Drücken der





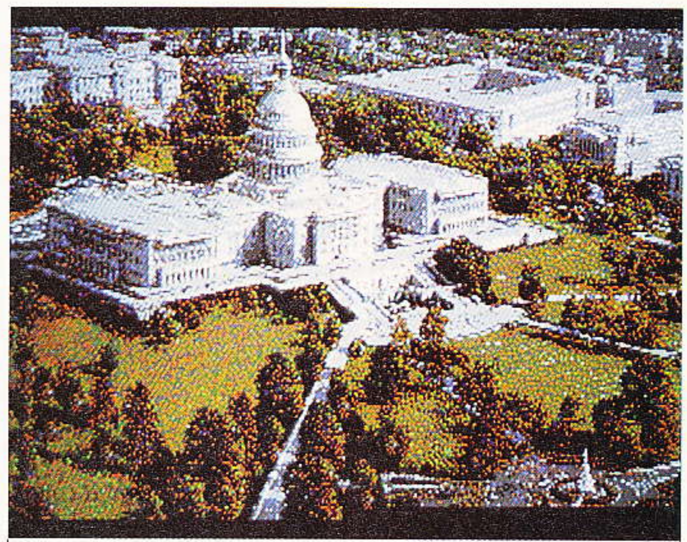
Vom Himmel hoch da kommt er her . . .

Tasten). Ab und an wird geschossen – das war's dann, bevor wieder Unmengen von digitalisierten Bildern erscheinen, nach dem Motto „30 Sekunden Spiel – 240 Sekunden Vorspann". Die Ab-, Vor- und Nachspänne können zwar beschleunigt werden, doch ist der Spielablauf zu träge. Besitzt man keine Festplatte, so kann DAVID WOLF gleich ganz vergessen werden, da man sonst ziemlich schnell als Disk(-etten)-Jockey fungiert. Und es ist wahrlich nicht übertrieben, wenn ich behaupte, daß weniger gespielt wird, als daß Disketten gewechselt werden.

Ein Rätsel für mich ist, warum das Programm keine VGA-Karten erkennt, obwohl es laut Hersteller diesen Modus unterstützt. Auch durch Anruf bei dem deutschen Distributor konnte keine Abhilfe geschafft werden, da dieses Problem auch hier noch nicht gelöst werden konnte. Schade, denn schon die EGA-Grafik mitsamt Animation ist phantastisch. Doch mit 256 Farben müßte DAVID WOLF ein visueller Genuß der Güteklasse A sein. Mickrige PC-Speaker-Soundeffekte werden von einem Roland-MT-32-Sound begleitet, der zwar nicht übel, aber auch nicht gerade toll ist. War *A-10 Tank Killer* noch ein recht brauchbares Programm, wenngleich die Grafik auch hier besser als der Rest ist, so ist DAVID WOLF leider in spielerischer Hinsicht ganz und gar daneben gegangen.

Hans-Joachim Amannn

Wertung	Punkte
Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielablauf	**5**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**4**



Laßt Euch nicht täuschen: Die Grafiken sind wirklich gut, alles andere aber ist voll daneben.

In N.Y. ist die Hölle los!

Programm: New York Warriors, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Arcadia, USA, **Muster von:** Hersteller.

Was tun, wenn das Laufwerk wieder mal sehnsüchtig nach neuen Games lechzt, der Joystick schon Ermüdungserscheinungen zeigt und auch der Feuerknopf-Daumen schon lange nicht mehr richtig abgewetzt worden ist? Keine Frage, ein neues Ballerspiel muß schnellstens her – aber eins, bei dem endlich wieder so richtig was abgeht. In diesem Fall kann **ARCADIAs** neuestes Produkt namens **NEW YORK WARRIORS** weiterhelfen.

Auch wenn fast alle Spiele dieses Genres nach altbewährtem „Schieß-auf-alles-was-sich-bewegt"-Schema (!?) funktionieren, will ich hier doch noch einmal kurz auf den „Inhalt" eingehen. Wie schon so oft haben in New York wieder einmal die einzelnen Banden die Oberhand gewonnen, und Bandenkriege verwüsten die Stadt. Da diese Brutalitäten natürlich die armen Steuerzahler verärgern, wird es höchste Zeit, daß ein furchtloser Super-Held kommt, der wieder für Ordnung sorgt. Ansonsten aber bleibt fast nichts beim alten, da dieses Spiel in vielerlei Hinsicht neue Maßstäbe setzt.

Bemerkenswert ist vor allem, daß der Bildschirm nun nicht nur vertikal gescrollt wird, sondern daß man auch sehr lange Wege nach rechts oder links zurücklegen kann. Das wird bei größeren, fast freien Feldern oder auch bei den engeren Stadtteilen deutlich. Dabei haben gerade die dicht bebauten Teile New Yorks hier so ihre Reize. Denn als kleine Besonderheit kann sich der Spieler dort auch zwischen einzelnen Häusern in ganz schmalen Sträßchen vorwärtsbewegen, um seine Mission zu erfüllen. Ebenso ist es möglich, über „Hintertreppchen" auf die Dächer der Häuser zu steigen, um den von dort aus ballernden Gegnern „Gesellschaft zu leisten". Verbunden mit den doch einigermaßen plastisch wirkenden Landschaften und Gebäuden schaffen die NEW YORK WARRIORS wirklich ein völlig neues „Metzel-Feeling" (sorry, ...).





»NEW YORK WARRIORS – das ist Ballern pur, ohne Wenn und Aber!«

Auf der anderen Seite gibt es auch nur wenige Spiele, bei denen gleichzeitig derart viele Sprites, Hindernisse und anderes Zeugs zu sehen sind, wie das hier der Fall ist. Wenn etwa die „Ramboids"'mal so richtig loslegen, bleibt kein Auge trocken. Trotzdem ist das Scrolling stets erstaunlich ruckelfrei (von einem kleineren Schüttelfrost mal abgesehen), und alles zockt sich ganz gut durch. Ansonsten könnte ich Euch noch von den vielen Extrawaffen berichten, die man aufsammeln kann: vom Raketen- bis hin zum Flammenwerfer. Ich könnte auch noch erwähnen, daß die Grafik sehr bunt gezeichnet ist und sich auch ansonsten ziemlich abwechslungsreich präsentiert. Doch vermutlich habt ihr das eine eh schon dem Foto entnommen, und das andere läßt sich sowieso viel besser live erleben.

Auch der Sound läßt sich ertragen, da er das Spielgeschehen auf akzeptable Weise untermalt, ohne dabei besonders lästig zu werden. Neben dem bereits Genannten bietet NEW YORK WARRIORS vier verschiedene Schwierigkeitsgrade, von denen der letzte auch für die echten Freaks eine wirkliche Herausforderung sein dürfte. Denn manchmal sieht man wirklich den Feind vor lauter Gegnern nicht. Außerdem kann dieses Programm noch mit einem Zwei-Spieler-Modus aufwarten, denn bekanntlich steigt die Effizienz des Eliminierens der subversiven Elemente reziprok-proportional zur Quersumme der kinetischen Energie (oder anders: Zu zweit geht's einfach besser!). Ein einziger Nachteil bleibt allerdings, daß die New Yorker Krieger leider erst ab einem Megabyte spielbar sind.

Wer also endlich wieder'mal so richtig Feuer machen will, der sollte sich ARCADIAs NEW YORK WARRIORS um nichts in der Welt entgehen lassen. Denn dieses auf zwei Disketten erhältliche Game stellt wohl oder übel den neuen „Spitzenreiter in puncto Metzelorgien" auf dem Amiga dar. Klar, daß man über den Inhalt des Programmes keinen Gedanken verschwenden sollte, da er in jedem Fall nicht der Rede wert ist. Doch ansonsten bietet NEW YORK WARRIORS Ballern pur bis der Joystick qualmt, und alle Action-Fans werden ihre Freude haben. *Matthias Fenzke*





Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10

FOOTBALL

EINMAL „ETWAS" ANDERS

Programm: Grave Yardage, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Activision, USA, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Selten ist es mir so schwer gefallen, ein Spiel in unser gewohntes ASM-Schema einzusortieren, denn **GRAVE YARDAGE** vom amerikanischen Produzenten **ACTIVISION** will einfach in keine unserer Kategorien so recht hineinpassen. Der Titel ließe ja noch ein Sportspiel pur erwarten, doch letztendlich dürft Ihr Euch auf einen bunten Softwarecocktail mit einem kräftigen Schuß Action freuen, zusätzlich dekoriert mit netten Strategie-Accessoires. Persiflage wäre die treffendste Umschreibung für GRAVE YARDAGE, schließlich wird in diesem Game der amerikanische Nationalsport Football auf die Schippe genommen.

Im Jahre 2731 A.T. (Anno Troll) wird im Land der Monster und Gnome eine neue Sportart ins Leben gerufen, nämlich eine Variante des American Football. Die Ähnlichkeiten zeigen sich insbesondere im Regelwerk der MFL (Monster Football League), das man heutzutage wohl als Plagiat bezeichnen würde. Zwar bestehen die TEAMS der MFL nur aus vier zotteligen Kreaturen, doch gilt es auch für sie, eine Kreuzung aus Huhn und Zyklopenauge (der Ball genannt) in die gegnerische Endzone zu befördern. Glücklicherweise muß eine Mannschaft die 100 Snargs lange Tummelwiese nur in Etappen überqueren, indem sie nämlich jeweils zehn Snargs in höchstens vier Versuchen bewältigt. Um den Sport für den Zuschauer möglichst attraktiv zu gestalten, entschloß sich die MFL dazu, alle Spieler mit einer Waffe (Keule, Schwert, Morgenstern etc.) auszustatten. Die im Monsterland als langweilig angesehenen Tackles wurden so geschickt durch knallharte Prügelszenen ersetzt, die den Ausschlag für den Ballbesitz geben. Zugegeben: Die „Story" von GRAVE YARDAGE wirkt unter Umständen etwas zu dick aufgetragen, doch gelang es den Programmierern von ACTIVISION wenigstens, dieses „humoristische Werk" in ein durchaus akzeptables Game umzusetzen.

Vor Spielbeginn lassen sich, wie gewohnt, einige Einstellungen vornehmen, mit denen GRAVE YARDAGE „an die eigenen Bedürfnisse" angepaßt werden kann. Neben der Wahl zwischen Compi-Gegner oder menschlichem Opponenten könnt Ihr des weiteren noch die Spiellänge sowie einige weitere Features (Spielerauftellung, Art des Spielfeldes) festlegen. Zum Glück ist Genosse Computer dem Spieler „auf Befehl" bei der sicherlich spielentscheidenden Auswahl der Monster behilflich, was gerade Neulingen in der MFL zu Gute kommt. Der eigentliche Spielablauf scheint nun auf dem ersten Blick dem eines jeden stinknormalen Footballgames zu gleichen. So heißt es für den Spieler, in der Person des Quarterbacks die entscheidenden Pässe zu werfen oder entsprechende Runs in die Wege zu leiten, um so den benötigten Raumgewinn zu erzielen. Doch gleich nach dem ersten eigenen Angriff wird klar, daß in diesem Spiel Kampf non stop angesagt ist, dann nämlich, wenn sich zwei keulenschwingende Gnome auf den balltragenden Spieler stürzen und ihn regelrecht plattmachen. Klar, daß so etwas an die Substanz geht. In der Rolle des Angreifers solltet Ihr also derartigen Gefechten, so spaßig sie auch sein mögen, aus dem Weg gehen, wogegen das verteidigende Team logischerweise alles „breitschlagen" sollte, was des Gegners Farbe trägt.

Aber auch das Spielfeld an sich bietet so seine Reize, angefangen von „harmlosen" Glassplittern bis hin zu leidigen Tretminen. GRAVE YARDAGE beinhaltet übrigens eigens einen Editor, mit dessen Hilfe sich neue Spielfelder wie auch Spielzüge kreieren lassen, was wirklich äußerst komfortabel vonstatten geht. Gleiche Kritik gilt der Steuerung während des eigentlichen Spieles. Einerseits können die Spielfiguren nämlich bequem via Joystick gesteuert werden, zum anderen dienen übersichtliche Rollbalkenmenüs zur Auswahl der Spielzüge beziehungsweise zur Mannschaftsaufstellung.

Kick-off, und los geht's!

Für C-64-Verhältnisse etwas schwach fiel der technische Komplex aus. Insbesondere die Spielgrafik wird heutigen Ansprüchen nicht ganz gerecht, auch wenn nette Zeichnungen und „Spots" die ganze Chose immer wieder auflockern. Sicherlich trägt die Vogelperspektive eine gewisse Mitschuld an dem grafischen Durchhänger von GRAVE YARDAGE, doch soll dies nicht über die Schwächen dieses ACTIVISION-Produktes hinwegtäuschen, wie sie beispielsweise beim Scrolling oder bei der Animation und Gestaltung der Sprites deutlich werden. Auch der Sound gibt nicht gerade eine gute Figur ab.

Nichtsdestoweniger hat GRAVE YARDAGE dem Spieler einiges zu bieten. Die Motivation bleibt auf konstant hohem Niveau, was nicht nur an der Spielstärke des Compis liegt. Insbesondere zu zweit kommt teilweise regelrechte Spielfreude auf, denn in kampfbetonten Phasen heizen sich die Gemüter schnell auf. Ich persönlich würde zwar altgediente Footballsimulationen GRAVE YARDAGE vorziehen, doch wird auch dieses Game seine Anhänger finden. Kurzum: Zwar nicht hui, aber auch nicht pfui.

Torsten Blum

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

ELITE FÜR ARME

Programm: Warhead, **System:** Amiga (tested), Atari ST, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** MPH/ Activison, **Muster von:** 16

Trotz aller Vorsicht und wider besseren Wissens: Es passiert schon mal, daß man versucht ist, von der Aufmachung eines Programms, sprich Screenshots oder Vorspann, auf die Qualität der Software zu schließen. Denn auch wir, als altgediente ASM-Dauertester, können uns nicht immer von dem Blendwerk freimachen, mit dem Softwarehäuser über die eher mäßige Qualität ihrer Produkte hinwegtäuschen wollen. Ein Beispiel hierfür ist das Sci-Fi-Spiel WARHEAD.

H.J. A-Man hatte es gerade in den Amiga geladen und zog sich den Vorspann rein, als ich zufällig seinen Weg kreuzte. Meine akustischen Sensoren übermittelten mir außergewöhnliche Klänge, die meinen Bewegungsapparat sofort zum Stoppen brachten. Ich richtete die Orter und Taster auf den Amiga-Bildschirm aus und war wie gebannt von den intergalaktisch-gruseligen Klängen, die aus den Stereo-Speakern dröhnten. Der Titelsound könnte glatt aus einem Film wie ALIENS stammen. Die Synthesizereffekte bringen eine so bedrohliche Atmosphäre rüber, daß einem das Blut gefriert. „This must be THE GAME" dachte ich mir da und vertrieb HJA von seinem Sessel (oder frei nach Charles Darwin gesprochen: „Im Computerraum überlebt nur der Stärkste").

Das optische Geschehen, das zum Sound abläuft, beschränkt sich auf ein paar Bildchen und ein Textscrolling, welches die Story erzählt: Fiese Insektenwesen, die nur in einer Gruppe ein Bewußtsein entwickeln können, haben die Erde vor etlicher Zeit angegriffen und alles Leben nahezu ausgelöscht. Die überlebenden Menschen haben mittlerweile ein Kampfschiff entwickelt und erwarten die Rückkehr des extraterrestrischen Kollektivbewußtseins, um es ein für allemal in seine Schranken zu weisen. Für die Schranken ist natürlich der Spieler zuständig, der das Schiff zu steuern hat.

Zunächst müssen einige Aufgaben erfüllt werden, die den Piloten mit der Maschine vertraut machen sollen. Also erstmal das Andocken üben (das Raumschiff befindet sich in einer geostationären Basis im Solsystem). Abgekoppelt wird mit der L-Taste. Die Steuerung läuft per Maus und Tastatur, die reichlich belegt ist. Geht man genau nach Handbuch vor, ist das Andocken ein Kinderspiel, also lange nicht so schwierig wie beispielsweise bei *Elite*. Die beweglichen Objekte werden in ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt, die gut gezeichnet wurde, während jedoch die unterstützenden Spritegrafiken gelegentlich fehlerhaft sind.

Dem Andocken folgt der Test des überlichtschnellen Antriebs (Taste Q), mit dem zu anderen Planeten und Systemen gesprungen werden kann. Dann werden noch die Waffen (F-Tasten) und der Schleudersitz (ESC) ausprobiert. Sind diese Tests absolviert, kommen die Aufträge (Taste M), bei denen der erste Feindkontakt stattfindet. Im Weltraum sollten das HUD- und das Waffendisplay eingeschaltet werden (H, W). Bei Feindberührung wird das Fadenkreuz auf das gegnerische Schiff gebracht und die Leertaste gedrückt, um die Missiles einzulocken. Dann beginnt die übliche Jagd nach den Bösen ....

Ich könnte jetzt noch stundenlang so weiter schreiben und alle Tastenbelegungen aufführen und erklären. Das lohnt sich aber wirklich nicht, denn WARHEAD ist einfach nicht interessant genug, um sich dieser Mühe zu unterziehen. Es wird verdammt schnell langweilig, die Aliens zu verfolgen, denn außer ein bißchen Geballer passiert einfach nichts mehr. Hinzu kommen noch einige kleine Programmfehler, wie etwa die gelegentliche Überlagerung der Vordergrundgrafik durch den Hintergrund. Auch ist es nicht möglich, den Vorspann mit der ESC-Taste abzubrechen, obwohl dies so angegeben ist. Es kommt dann regelmäßig zum Absturz des Programms. Das einzig Herausragende ist wirklich der Titelsound, dem ich glatt eine 11 geben würde. Da aber der Sound im Spiel selbst mit in die Bewertung fällt, wird daraus nichts, denn der ist nur Durchschnitt.

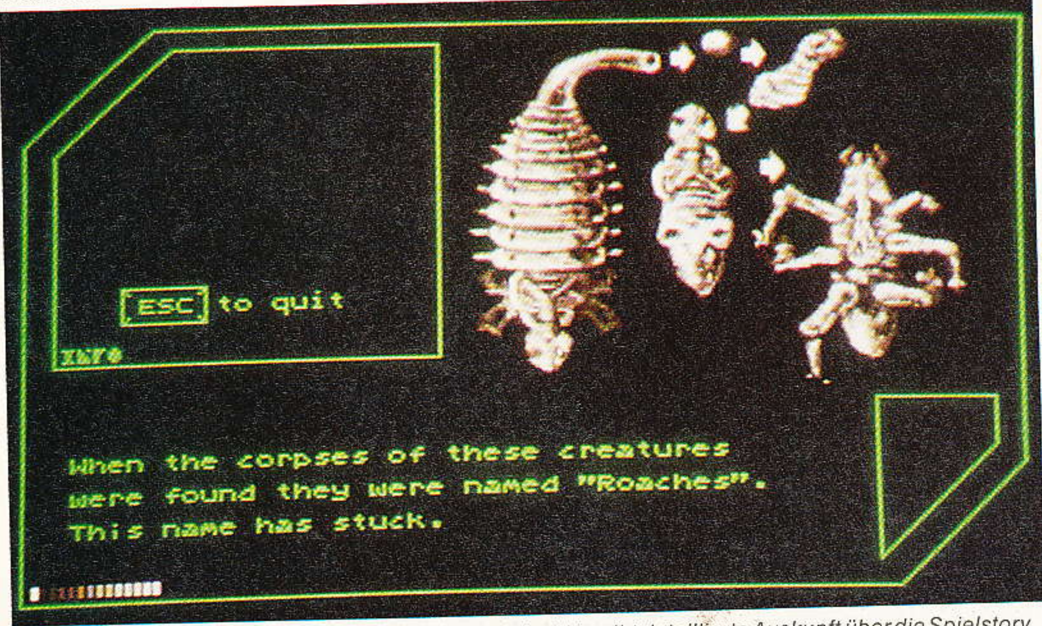
Fazit: Ein guter Sound macht noch lange keinen Hit. Ende Gelände!

Klaus „Cruiser" Segel

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6



Die große Übersicht: All diese Sterne können angeflogen werden.



Fast wie beim „Anhalter durch die Galaxis". Eine Info-Akte gibt detaillierte Auskunft über die Spielstory und die Missionen von Wartead. Fotos (2): Amiga

WIE OFT DENN NOCH?!?

Programm: Dan Dare III – The Escape, **System:** C-64 (getestet), Amiga (reingeschaut), Atari ST, Schneider CPC, PC, Spectrum, **Preis:** je nach System zwischen 35 und 75 Mark, **Hersteller:** Virgin Games, London, England, **Muster von:** Virgin/Mastertronic.

Das Sprichwort will es zwar anders, doch mit der dritten Auflage des „Klassikers“ *Dan Dare* hat **VIRGIN GAMES** meines Erachtens die Schmerzgrenze langsam, aber sicher erreicht. Sei's drum, **DAN DARE III – THE ESCAPE** geistert nun auf allen gängigen Computersystemen umher, so daß wir uns „leider Gottes“ nicht vor einem Testbericht drücken können. Glücklicherweise dürfen sich wenigstens die C-64-Ballerfreaks, denen die Saure-Gurken-Zeit der letzten Wochen und Monate sicherlich schwer zugesetzt haben dürfte, auf ein gelungenes Actionspielchen freuen. Im Gegensatz dazu wirkt die Amiga-Fassung, welche uns jedoch nur als Preview vorlag, regelrecht hingehustet...
In der dritten Episode wird Dan Dare wieder einmal schwer zugesetzt. Sein aus den ersten beiden Teilen bekannter Widersacher Mekon läßt den Comichelden kurzerhand kidnappen, um ihn so an der Durchführung seines Vorhabens, nämlich die Eroberung der Erde, zu hindern. Doch Dan Dare wäre halt nicht er selbst, hätte er keinen Plan auf Lager, mit dessen Hilfe er seinem Gefängnis, dem stählernen Raumschiff Mekons, entfliehen kann. Lediglich 50 Pfund Raketentreibstoff fehlen ihm noch zur Rückkehr auf die traute Erde. Zu allem Übel ist der heißbegehrte Sprit portionsweise über die ganze Raumbasis verteilt, wodurch Dan einige nette Stunden mit Mekon und seinen Schergen bevorstehen.
Nachdem ich schnell noch die Spielstory dazwischengeschoben habe, kommen wir nun als erstes auf die C-64-Version zu sprechen:
Wie schon von den beiden Vorgängern her bekannt, so erweist sich auch DAN DARE III als ein ganz ordinäres Actiongame, das man im weitesten Sinne dem Genre der Plattformspiele zuordnen würde. Mit schlappen vier Leben ausgerüstet, steht der Spieler der heiklen Aufgabe gegenüber, sich den Weg durch die labyrinthartig aufgebauten Decks der Raumstation zu bahnen, um letztendlich die 50 Kilo Treibstoff aufzuspüren. Die obligatorischen Aliens durften natürlich ebensowenig fehlen wie die zahlreichen starren Objekte, welche kräftig an des Spielers Energie saugen. Jeder Level birgt sogar eine Art Zwischengegner, hinter denen sich jeweils (im wahrsten Sinne des Wortes) einer der fünf „Benzingutscheine“ verbirgt. Allerdings benötigt dieses im Vergleich zu den anderen Gegnern überdimensionierte Pixelhäufchen einige Treffer mehr, bevor Ihr es in die ewigen Jagdgründe schikken könnt. Nennenswert sind sicherlich auch einige weitere Features, wie beispielsweise Schalter, mit denen sich Türen öffnen lassen oder dergleichen mehr.
Glücklicherweise könnt Ihr von Zeit zu Zeit Euren „Söldnerlohn“ in Zusatzleben oder Extrabewaffnung anlegen, wodurch sich der *R-Type* -ähnliche Blaster gehörig entlasten läßt. Doch auch bei einem anderen, mittlerweile völlig verstaubten Game haben die Jungs von VIRGIN GAMES ein wenig abgekupfert. So gilt es, in alter *Masters of the Lamp* -Manier einen „Teleport-Tunnel“, bestehend aus aneinandergereihten Quadraten, zu durchqueren, wollt Ihr von einem Deck der Station zum anderen gelangen. Ansonsten läuft der Spielablauf von DAN DARE III in gewohnten Bahnen, will sagen: Ihr könnt Euch auf ein Actionspiel freuen, in dem neben etwas Überlegen vor allem Ballerei gefragt ist.
Die Grafiken, die der C-64 auf den Screen zauberte, konnten sich meiner Meinung nach wirklich sehen lassen. Schließlich wartet jeder Level mit einer eigenen, hübsch gestalteten Grafik auf, die teilweise oberes Niveau erreicht. Insbesondere zahlreiche Details bringen die nötige Auflockerung, so daß selten „grafische“ Langeweile auftritt. Die Sprites, egal ob Freund oder Feind, gerieten ebenfalls recht ordentlich, auch wenn es in Sachen Animation einiges zu bemängeln gibt. Dagegen zog sich das 4-Wege-Scrolling hervorragend aus der Affäre, denn selten kommt es zu jenen störenden Ruckel-Einlagen. Als gelungen würde ich ferner die musikalische Untermalung, gepaart mit den wenigen Soundeffekten während des Spieles, bezeichnen. Gleiches gilt für die Steuerung, die „unproblematisches“ Spielen erlaubt. Abschließend kann ich DAN DARE III nur jedem C-64-User empfehlen, obwohl dieses Game mit Sicherheit nicht zur absoluten Spitzenklasse zu zählen ist.
Schlichtweg als Katastrophe muß ich jedoch die Amiga-Version dieses VIRGIN-Produktes bezeichnen. Zum jetzigen Zeitpunkt hapert's nämlich in dieser Fassung an allen Ecken und Enden, angefangen vom Sound, ein Abfallprodukt von David Whittaker, über ein Scrolling, das vor Ruckeln kaum noch den Bildschirm bewegt, bis hin zu einer Grafik, wie sie langweiliger nicht hätte ausfallen können. Einfach enttäuschend, was die Jungs von VIRGIN GAMES einem Amiga-Freak mit DAN DARE III zumuten wollen. Zwar gibt's spielerisch keine Unterschiede zwischen 8- und 16-Bit, doch hat der C-64 von der technischen Seite her ganz klar die Nase vorn.

Torsten Blum

DAN DARE III – Kaum Neuigkeiten. Nur: C-64 „schlägt“ den Amiga!

	C-64/Amiga
Grafik	8/5
Sound	7/4
Spielablauf	8/6
Motivation	8/4
Preis/Leistung	8/4

DIE GLORREICHEN VIER

Programm: Defenders of the Earth, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 75 DM für Amiga, ca. 45 DM für C-64-Disk., 35 DM Kass., **Hersteller:** Enigma Variations, England, **Muster von:** 7 / 15 / 21

Man stelle sich vor: Flash Gordon, der Urahn der Science-Fiction-Helden, ist wieder da! Gemäß seinem Alter müßte er sich eigentlich als greiser Großvater durch die Gegend schleppen und von der guten, alten Zeit erzählen, doch nichts dergleichen ist geschehen! Flash ist frisch wie am ersten Tag und betätigt statt des Schaukelstuhls nach wie vor die Laserkanone. Das Abenteuer, in das ihn **ENIGMA VARIATIONS** schickt, fordert seine ganze Energie, denn sein Kind wurde gekidnappt! Und nicht nur seines, auch die Kinder von Mandrake, dem Zauberer, von Lothar, dem stärksten Mann der Welt, und der Sohn des gewandten Phantom wurden von Ming, dem Erzfeind Flashs, verschleppt. Eine späte Rache, denn schließlich haben die anderen drei Superhelden ebenfalls schon einige Jahre auf dem Buckel. Aber es führt kein Weg dran vorbei: Die vier müssen aus dem Altersheim raus, um als **DEFENDERS OF THE EARTH** die Zukunft ihrer Kinder und das der Erde zu retten.

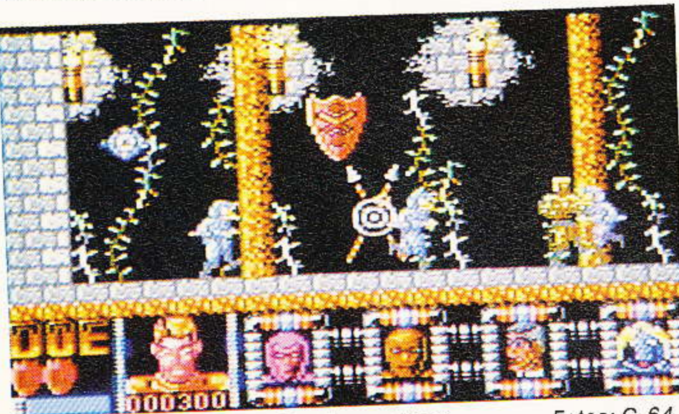
Hauptakteur des Geschehens ist natürlich der smarte Flash Gordon, der in die Festung von Ming eindringt und sich auf die Suche nach den Kids und seinem ewigen Widersacher macht. Flash ist im wesentlichen auf sich allein gestellt, doch wenn's brenzlig wird, kann er per Leertaste die Hilfe seiner Freunde beanspruchen. Diese können jedoch nur dann in Aktion treten, wenn es darum geht, Energiebarrieren abzustellen, Türen einzutreten oder andere Hindernisse zu überwinden. Gegen die zahlreichen Feinde muß sich Flash allein zur Wehr setzen.

Und davon gibt es mehr als genug! In dem weitverzweigten Komplex von Mings Festung lauern unzählige Gefahren in Form der düsteren Ming-Schergen. Einfachere Gegner lassen sich ja noch mit zwei simplen Salven aus der eigenen Knarre beseitigen, doch wenn die blauen Eiskämpfer mit rasender Geschwindigkeit kommen, die Roboterhunde zum Sprung ansetzen oder die fliegenden Abwehrsatelliten in die Gänge spähen, geht die eigene Energieleiste schnell zur Neige. hinzu kommt, daß sich Flash nie zu lange an einem Ort aufhalten darf, denn sonst erkennt ihn die automatische Überwachungsanlage der Festung und schickt einen knakkigen Superroboter, der sich nicht so leicht um die Ecke bringen läßt.

Die beste Taktik ist es also, die Festung möglichst fix zu durchsuchen und die Extrawaffen zu finden, die an einigen Stellen verborgen sind. Ohne eine leistungsfähigere Wumme kann man es nämlich gleich vergessen, der Lösung des Spiels näherzukommen. Es ist jedoch nicht einfach, in dem Gewirr der Gänge die Übersicht zu behalten, um sich nicht zu verirren, denn zum einen sehen die Gänge alle ziemlich gleich aus, zum anderen gibt es eine Fülle an Türen und Zugängen, die durch die zweidimensionale Seitenansicht zusätzlich für Konfusion sorgen. Türen an der sichtbaren Wandseite sind schnell zu erkennen, wohingegen die Zugänge der quasi durchsichtigen Wand lediglich durch einen entsprechenden Rahmen gekennzeichnet sind. Dieses Spielsystem gab's natürlich schon tausendfach, und ebenso oft gibt's bei solchen Spielen nur ein Gegenmittel: Das Zeichnen von Karten. so reizvoll aber das Gekritzele auf dem Papier sein mag, das Spiel an sich ist es keineswegs. Was ich bei DEFENDERS OF THE EARTH besonders schmerzlich vermißt habe, sind die Überraschungen, die Abwechslung bei erfolgreichem Vorankommen. Aber nein, egal wie tief man in die Gänge der Burg vordringt, immer gibt es die gleichen stupiden Feinde, die von beiden Seiten auf den Helden losgehen. Keine düsteren Folterkammern, keine malerischen Waffenkammern, lediglich ein paar Endgegner (oder so) sorgen für etwas Abwechslung. Ärgerlich auch, daß beim Herumlaufen kaum eine Verschnaufpause bleibt: Ständig gibt's tödliche Bedrohungen, und ehe man sich's versieht, ist der fiese Superroboter schon da, während ein befreundeter Superheld gerade damit beschäftigt ist, eine Tür aufzubrechen.

Das ist wirklich ärgerlich, denn die Energieleiste nimmt nahezu unausweichlich ab – und die vier Leben natürlich auch. Schade drum, denn eigentlich ist die Grafik ganz nett, die Endgegner und anderen Sprites vom Design her echt gelungen – mit leichten Abstrichen beim C-64. Der Sound bleibt ein bißchen auf der Strecke, denn er ist weitgehend einfältig stampfig, stört aber nicht besonders. Die einzig wirklich gelungene Zugabe ist die Sprachausgabe, bei der der Spieler vor Spielbeginn mit glockenklarer Stimme zu seinem Mut beglückwünscht wird.

ANSONSTEN IST DEFENDERS OF THE EARTH jedoch ein arg durchschnittliches Actionspielchen auf beiden Rechnern, das mich über die große Sommerflaute nicht hinwegtrösten kann. Wer hektische Spiele mit Labyrinthcharakter mag, sollte auf die zahlreichen Vorgänger zurückgreifen. Bei der Wahl zwischen den DEFENDERS OF THE EARTH und dem trägen Herumliegen am Kiessee ziehe ich jedoch Letzteres vor – und tschüß ... *Michael Suck*



Auf in den Kampf: Flash Gordon vs. Ming. *Fotos: C-64*



Hektik ist bei DEFENDERS OF THE EARTH angesagt.

	(Amiga/C-64)
Grafik	9/8
Sound	6/6
Spielablauf	6/6
Motivation	5/5
Preis/Leistung	6/6

Seichte Gewässer

Programm: Gunboat, **System:** PC und Kompatible mit mindestens 512KByte, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** Accolade.

Eine Simulation besonderer Art kommt aus dem Hause **ACCOLADE**. Anstatt eines Panzers, eines Flugzeugs oder eines Hubis nahm man sich ein sogenanntes **GUNBOAT** als zu simulierendes Objekt. Gunboats sind sehr schnelle und vor allem sehr flinke Boote, die hauptsächlich in Vietnam ihren Einsatz fanden. Zusammen mit ihrer relativ dicken Panzerung, ihren Maschinengewehren, Granaten und einigem mehr waren und sind sie eine wichtige Einheit beim Kampf in seichten Gewässern. Obwohl GUNBOAT von ACCOLADE als Simulation bezeichnet wird, muß ich gleich vorwegnehmen, daß es mehr ein Actionspiel ist, da recht wenige strategische Elemente vorhanden sind.

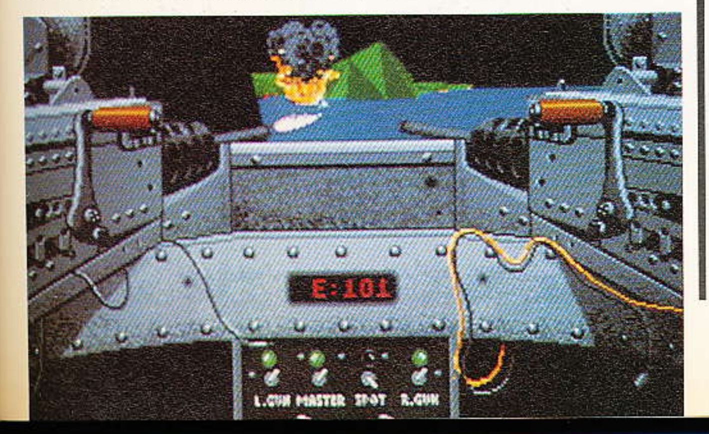
Unser Boot ist mit allen wichtigen Instrumenten ausgerüstet. Kompaß und Tankanzeige fehlen genausowenig wie Drehzahlmesser und Radarschirm. Natürlich darf das richtige Equipment in puncto Waffen nicht fehlen. Zur Auswahl stehen Maschinengewehre verschiedenen Kalibers und Reichweite. Auch Granaten und hochexplosive Bomben für widerstandsfähigere Feindziele, Schiffe zum Beispiel, gibt's. Wahlweise kann der Kapitän des Bootes selbst auf Gefechtsstation gehen oder dies vom Computer übernehmen lassen. Wird selbst geschossen, so wird das Boot computergesteuert. Es sollte aber beachtet werden, daß dieser nicht der beste auf diesem Gebiet ist und auch keine Karten lesen kann, was heißt, daß er nicht unbedingt die richtige Abzweigung wählt, wenn es irgendwo zu Gabelungen kommt. Es muß also immer abgewägt werden, auf welchem Gebiet man selbst besser ist: beim Schießen oder beim Manövrieren.

Für Abwechslung sorgen drei Szenarios: Vietnam, Kolumbien und Panama. Insgesamt ergibt dies über 20 Missionen. Ziele wie Panzer, Infantristen, Brükken, Gebäude und Hubschrauber gilt es aus dem Weg zu schaffen. Man muß aber immer auf der Hut sein, damit nicht versehentlich Leutchen der eigenen Reihen weggepustet werden. Dann wird man nämlich vom Dienst suspendiert – die Karriere ist zu Ende. Wird eine Mission aber im Sinne des Befehlshabers ausgeführt, so gibt es seinerseits Belobigungen.

Die Hauptaufgabe bei GUNBOAT besteht darin, durch die Landen zu düsen und alles Feindliche abzuknallen. Hauptsächlich sind dies „Fußgänger", die am Ufer stehen. Werden diese erschossen, so fallen sie um und bleiben liegen. Das gleiche gilt für Pferde, die ebenfalls ab und zu irgendwo rumstehen. Dadurch erscheint das Programm als höchst indizierungsverdächtig. Von Abwechslung keine Spur, vor allem, wenn mehrere Minuten durch die Gegend gefahren wird und nichts passiert. Die Steuerung des Bootes ist hingegen besser gelungen. Ich würde sie sogar als recht realistisch bezeichnen, und das Boot läßt sich ganz gut steuern. Nicht ganz so gut ist die Steuerung an der Bordkanone. Oft erfordert es einige Versuche, bis ein Gegner sicher im Fadenkreuz ist. Die Grafik bei GUNBOAT läßt auch etwas zu wünschen übrig – sie ist nicht sehr schnell und auch nicht übermäßig detailliert. Ebenfalls nicht berauschend ist der Sound. Ertönt zu Beginn noch Wagners Valküre in feinster Rolandkarten-Qualität, so gibt es im Spiel nur noch spärliche Effekte, die aus dem internen Lautsprecher tönen. Insgesamt ist GUNBOAT in keiner Hinsicht zu empfehlen, es ist einfach zu öde und kann höchstens als besseres Schlafmittel Verwendung finden.

Hans-Joachim Amann

Grafik	**7**
Sound (Fx)	**3**
Spielablauf	**8**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**5**



IM BLICKPUNKT FINAL COMMAND

FÜR DEN ANFANG NICHT SCHLECHT

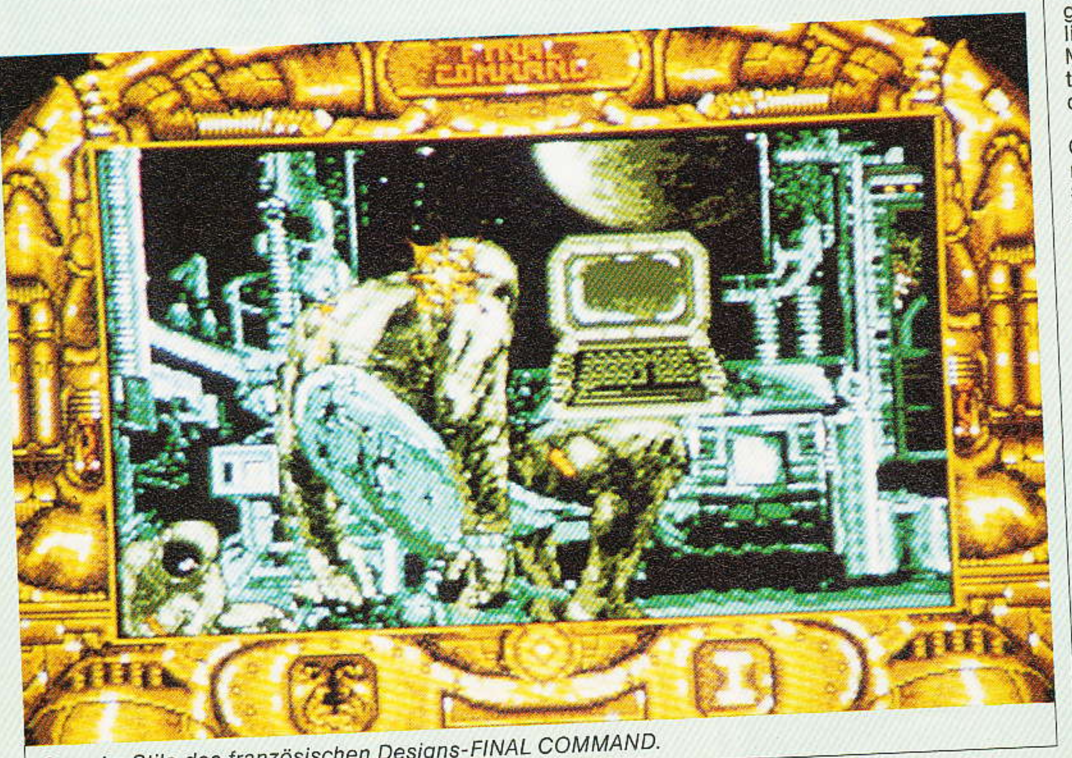
... aber auch nicht gerade überwältigend, was UBI SOFT für das Sommergeschäft '90 zu bieten hat. Besonders die Adventurefreunde unter Euch wird's freuen, daß der renommierte Hersteller ihren Genre mit einem recht verheißungsvollen Game bedacht hat. FINAL COMMAND, so der Name des neuesten UBI-Produktes, zählt ganz ohne Zweifel zu den Adventures der neueren Gattung, die völlig auf eine Steuerung per Maus und Icons setzen. Sicherlich nichts Weltbewegendes, bedenkt man, daß nahezu alle französischen Hersteller diese Art von Adventures bevorzugen. Allerdings birgt dieser Typus oft das Risiko in sich, den Spieler schon innerhalb kürzester Zeit zu langweilen. Hoffentlich nicht so bei FINAL COMMAND.

Mit **FINAL COMMAND**, das sich als Vorabversion auf dem Atari ST bestaunen durfte, versetzt **UBI SOFT** den Spieler in zukünftige Gefilde, schließlich ist wieder einmal ein „ganz normales" Weltraumabenteuer angesagt. Die Story sei, obwohl sie nicht sehr ergiebig, weil abgedroschen ausfiel, der Vollständigkeit wegen erwähnt:
Nach 20 Jahren dritter Weltkrieg kommt die Menschheit endlich zur Vernunft, indem die Supermächte nämlich die Vereinten Staaten der Erde ausrufen. So können die unnötig gewordenen Rüstungsgelder nun voll und ganz in die zivile Forschung fließen, die sich insbesondere eine ausgiebige Erforschung des Weltraumes zum Ziel gesetzt hat. Gut 100 Jahre später ist es dann soweit: Zahlreiche Kontakte wirtschaftlicher Art wurden zu fremden Rassen geknüpft, viele Kolonien auf entfernten Planeten gegründet. Doch bald sieht sich die Menschheit einer neuen Gefahr ausgesetzt, den rücksichtslosen Horgants. In dieser Zeit des kalten Krieges gerät ein geheimes militärisches Forschungsprojekt in einer entlegenen Station außer Kontrolle. Da eine Beteiligung der Horgants keinesfalls ausgeschlossen werden kann, schlüpft der Spieler kurzerhand in die Rolle des furchtlosen Agenten, um sich des vertrackten Falles anzunehmen.
Zu Beginn des Spieles findet Ihr Euch an Bord eines Geister(raum)schiffes wieder, welches in einer Umlaufbahn um jenen mysteriösen Planeten kreist. Die Föderation hatte dieses Schiff vor vielen Jahren ausgesandt, um Licht in die ganze Angelegenheiten zu bringen. An Bord finden sich neben unzähligen Leichen auch eine Reihe wichtiger Gegenstände, die in späteren Stufen des Spieles von Bedeutung sein werden. Beispielsweise gilt es, eine Reihe von ID-Karten aufzuspüren, ohne die sich manches „Türchen" nicht öffnen ließe. Allzulang dürften diese Exkursionen aber nicht dauern, so daß sich der Spieler bald an die Planetenoberfläche teleportieren lassen wird. Das eigentliche Abenteuer kann beginnen...
Mit Sicherheit gut gemeint hat es UBI SOFT mit seinen „Rationalisierungsmaßnahmen" in punkto Steuerung, doch fiel die Handhabung dieses Adventures für meinen Geschmack „etwas" zu einfach aus. Mit ganzen drei Befehlen, so steht's auf dem Beipackzettel (schließlich nur Vorabversion!!) geschrieben, kommt der Spieler in FINAL COMMAND aus. Trotz des vielleicht unerreichbar hohen Grades an Komfortabilität krankt dieses Spiel sichtlich an der äußerst simplen Steuerung. So besteht der eigentliche Spielablauf nur im „Abfahren" des Screens mit dem „Fadenkreuz", um im rechten Moment loszuklickern. Von Zeit zu Zeit müssen dann noch einzelne Objekte angewandt werden. Und das soll schon alles gewesen sein? Natürlich waren die letzten Sätze etwas überspitzt formuliert, doch an der Tatsache, daß sich dieses Adventure nicht gerade durch Spritzigkeit auszeichnet, ändert dies leider gar nichts. Vielmehr haben jene Spezialisten, die nach der Try & Error-Methode vorgehen, also „blind" herumklicken, eine reelle Chance, wenigstens die ersten Hürden ohne Probleme zu nehmen. Meines Erachtens nicht gerade ein Merkmal für ein gutes Adventure. Doch in diesem Punkt streiten sich bekanntlich die Gemüter. Aufgrund der beschränkten Möglichkeiten von FINAL COMMAND näherte sich meine Motivation jedenfalls recht schnell dem absoluten Nullpunkt.

Ganz anders zeigt sich das neue Werk aus dem Hause UBI SOFT im technischen Bereich, schließlich kommt hier einmal mehr „französisches Design" zum Tragen. Die zahlreichen Grafiken dieses Adventures zeugen meiner Meinung nach von durchaus guter Qualität, wenn es auch teilweise leichte Probleme beim Erkennen der Objekte gibt. Detailreichtum verbunden mit farbenfrohen Zeichnungen waren bislang noch immer ein Indiz für eine gelungene Grafik. Ferner gibt es eine Reihe digitalisierter Soundeffekte zu hören, die mit der Zeit aber eher langweilig wirken. Hoffen wir nur, daß diese Vorabversion von FINAL COMMAND nicht das letzte Wort von UBI SOFT war, sondern daß noch zahlreiche Verbesserungen getätigt werden.



TORSTEN BLUM



Ganz im Stile des französischen Designs-FINAL COMMAND.

IM BLICKPUNKT



QUANTUM

Während Ihr diese Zeilen lest, ist das Softwarehaus TYNESOFT redlich bemüht, eine futuristische Raumschiff-Ballerei zu inszenieren. Bei QUANTUM soll's dann ähnlich wie bei *Starray* von *Logotron* abgehen. Allerdings muß der PC schon einigermaßen gut „getuned" sein, damit das zukünftige Game auch richtig Fun bringt. Mindestens EGA ist erforderlich, um akzeptable Grafiken auf den Screen zu bringen. Die Demo-Version erlaubte es mir, bei TYNESOFT schon mal durchs Schlüsselloch zu linsen.

Den PC-Usern hat man ja bei Ballerspielen bisher noch nicht allzuviel gegönnt. Aber was nicht ist, daß kann ja noch werden. Diese Lücke zu füllen, bemüht sich nun das Softwarehaus TYNESOFT mit dem demnächst erscheinenden Game QUANTUM. Jeder, dem an seinem Arbeitsplatz ein PC zur Verfügung steht, hat nun die Möglichkeit, sich den ganzen Büro-Frust von der Seele zu ballern. Aber auch die Freizeit-User werden Gefallen daran finden.

Ohne seitenweise die Anleitung lesen zu müssen, kann dieses Game gestartet werden. Das einzige, worüber man sich vorab informieren sollte, ist die Aktivierung der einzelnen Extrawaffen. Gesteuert wird (bis jetzt?) per Tastatur. Der Screen ist folgendermaßen aufgeteilt: Man schaut durch die Scheibe einer Art Kommandozentrale, von der aus das Kampfschiff gesteuert wird. Das Sichtfenster, durch welches man den Flug verfolgen kann, nimmt ungefähr ein Viertel des Bildschirms ein. Der Rest ist ausgefüllt mit Radarschirmen, Knöpfchen, Hebeln und natürlich Punkt- und Energieanzeige.

Hat man alles durchgecheckt, kann der Flug durch ferne Dimensionen beginnen. Die Aufgabenstellung ist simpel. Alles, was auf das eigene Schiff zufliegt, wird abgeschossen oder umflogen. Dabei stehen verschiedene Extrawaffen zur Verfügung: Ein Orbiter, eine Ion Cannon, ein Power Blast und ein Beam Generator. Diese Spezialwaffen werden mit den F-Tasten eingesetzt. Das Raumschiff wird übrigens mit Hilfe der vier Cursor-Tasten gesteuert. Mit den beiden Tasten PG Down und PG up kann die Fluggeschwindigkeit verringert oder erhöht werden.

Sinn und Zweck der ganzen Aktion ist es natürlich, irgendwann einem gigantischen Endgegner gegenübergestellt zu werden. Das sind natürlich wie immer die fiesesten Viecher überhaupt, aber alle von unterschiedlicher Statur. Das reicht vom Roboter über Raumschiffe bis hin zu krakenähnlichen, schleimigen Monstern. Auch mit der Gestaltung des Hintergrundes hat man sich einige Mühe gegeben. Von Level zu Level ist der Hintergrund immer neu phantasievoll gestaltet. Das Scrolling ruckelt leider noch ziemlich vor sich hin, aber man muß bedenken, daß ich schließlich nur ein Demo in den Fingern hatte. Die Herrn sind ja immer noch kräftig am Basteln und Verbessern.

Der Sound beschränkt sich leider auf das übliche PC-Gedudel und kann auf Dauer ganz schön nervig sein. Dummerweise wurde die Taste vergessen, mit der man die Musi abschalten kann. Aber ich bin mir sicher, daß man auch hier noch einiges verbessern wird. Im großen und ganzen gesehen ist QUANTUM ein schönes Spielchen, das die Zeit vertreibt. Wie gesagt: Hilft hervorragend gegen die Langeweile im Büro!

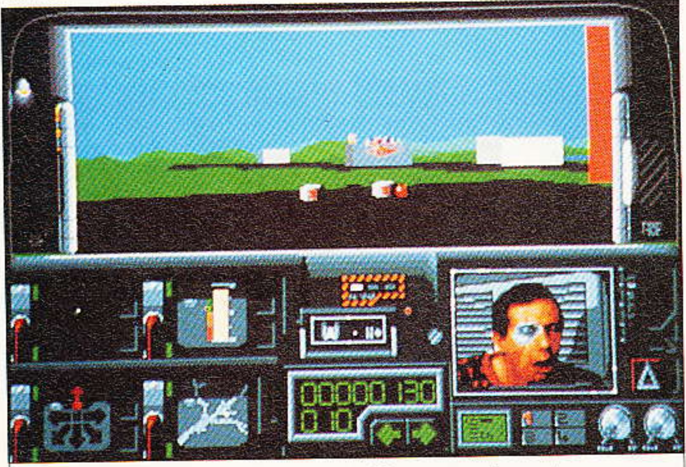
SANDRA ALTER

IM BLICKPUNKT

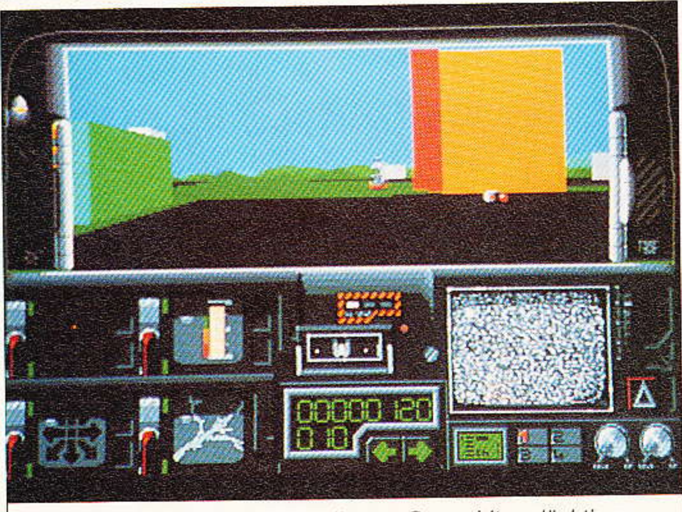
Nach „Reif für die Insel" nun „SUMMER in the City"

Anstelle dieser Überschrift hätte man sicherlich auch sagen können: „Auf ARCHIPELAGOS folgt RESOLUTION 101", denn zur Freude aller haben die Programmierer jenes Spieles mit dem unaussprechlichen Namen erneut zugeschlagen. MILLENIUM (ehemals LOGOTRON) wartet jedenfalls wieder einmal mit einem wahren Spitzengame auf, das die 16-Bit-Welt ganz ohne Zweifel begeistern wird. Bliebe eigentlich nur noch zu hoffen, daß der englische Hersteller das Erscheinen seines neuesten Produktes nicht allzu lange herauszögern wird, nur um vielleicht das von den Softwarehäusern so gefürchtete „Sommerloch" zu überbrücken.

„Bis auf die Sounds", so frohlockt Hersteller **MILLENIUM** , sei **RESOLUTION 101** „schon fertig." Grund genug für ASM, sich die Vorabversion für den Atari ST reinzupfeifen. Zunächst aber die gewohnten Worte zur Story des *Archipelagos*-Nachfolgers:
Im Jahre 2038 verabschiedet der amerikanische Senat ein Gesetz (die RESOLUTION 101), das der zunehmenden Kriminalität in den USA Einhalt gebieten soll. Angesichts hoffnungslos überfüllter Gefängnisse sieht sich die Regierung genötigt, die harmloseren Sträflinge sprich den Spieler auf „Kaution" freizulassen. Allerdings ist besagte Kaution nicht etwa in Form von Geld zu entrichten, sondern vielmehr in lebensgefährlicher Arbeit für den Staat. Ihr Computersklaven müßt nämlich selbst die ganz „großen Fische" zur Strecke bringen, um so Eure Freiheit zu erlangen. Bei Versagen winkt wieder das Kittchen.
Verglichen mit Archipelagos wirkt die Anzahl der Level von RESOLUTION 101 mit zwölf eher schlapp, doch dafür geht in diesem Game nun wirklich der Punk ab. Mit einem THETA 4000-Gleiter ausgerüstet, macht Ihr Euch in der Person des „Hilfssheriffs" auf die Jagd nach Drogengangstern. RESOLUTION 101 bietet deren vier, die jeweils einen Teil in MILLENIUM-City kontrollieren. Selbstverständlich sind jene Gangsterbosse von einer Vielzahl an Schergen und Bodyguards umgeben, die es auf des Spielers vier Leben abgesehen haben. Die in der Story genannte Jahreszahl 2038 läßt aber schon erkennen, daß die ganze Chose eher futuristisch zugeht. Anstatt also die „schweren Jungs" mit Handschellen und Pistole hinter Schloß und Riegel zu bringen, stehen Euch vielmehr heiße Verfolgungsjagden und Shootouts in den Straßenschluchten bevor. Heckschützen im Robo-Dress, Gangsterbosse, die in ihrem „Ground Skimmer" spazierenfahren, umgeben von Leibwächtern in „fliegenden Untertassen" (so sieht's zumindest aus) – all das erwartet Euch in RESOLUTION 101.



Auf den Hitstern muß Resolution 101 zwar noch warten, ...



... doch schon jetzt geht's in diesem Game hitverdächtig zu.

Neben dem reinen Ballerspaß heißt es aber auch noch, alle brauchbaren Gegenstände (Geld, Drogenpäckchen etc.) aufzusammeln, die sich in den brennenden Wracks finden. Man gönnt der Gegenseite halt gar nichts. Doch Vorsicht! Manchmal erweisen sich Drogenkanister als hochexplosive Mini-Bömbchen, die dem eigenen Gefährt schwer zusetzen. Mit dem „erbeuteten" Geld könnt Ihr einen der zahlreichen Shops in der Stadt aufsuchen, schließlich gibt's dort allerhand an schlagkräftiger Bewaffnung sowie anderen nützlichen Extras (Radar, Karte etc.) käuflich zu erstehen. Der Spielspaß von RESOLUTION 101 erreichte (trotz Vorabversion) schnell absolutes Maximum. Insbesondere der hohe Schwierigkeitgrad, der von Level zu Level gnadenlos zunimmt, macht dieses Game schon jetzt zu einem Knaller. Dazu gesellen sich noch einige witzige Features, wie beispielsweise besagte Ausrüstungsshops.

Von der technischen Seite her dürft Ihr Euch ebenfalls auf ein überaus gelungenes Game freuen. Die Grafik trägt mit Sicherheit den größten Anteil zum „Erfolg" von RESOLUTION 101 bei. Eine derart brillante 3D-Landschaft, mit der das Stadtgebiet in Szene gesetzt wurde, gibt's jedenfalls nicht alle Tage zu sehen. Zahlreiche Details (Bäume, Straßenlaternen etc.) lockern immer wieder die mit Grünflächen durchsetzte „Betonwüste" (ausgefüllte Vektografiken) auf. Schlichtweg atemberaubend geriet das Scrolling, da die Bewegung der äußerst komplexen Landschaft sowohl schnell als auch sehr sauber vonstatten geht. Selbst einen kleinen Gag haben die Programmierer nicht vergessen. So erscheint des öfteren in einem kleinem Fensterchen die Grimasse des Obergauners auf dem Screen, dessen Gesichtsausdruck (reicht von „Würgen" bis zu einem fiesen Grinsen) den momentanen Spielstand kommentiert. In Sachen Sound zeigte sich die Vorabversion, wie schon oben gesagt, von einer eher spärlichen Seite. Die Steuerung per Maus dürfte keinerlei Probleme mit sich bringen.

Warten wir es ab, ob die Endfassung von RESOLUTION 101 die hohen Erwartungen erfüllen kann. Es sieht danach aus.

Torsten Blum

Vorläufige Meßwerte:
Grafik .... 10,5 mg
Sound ... Spurenelemente
Spielablauf ...... 10,4 mg
Motivation .... 10,6 mg

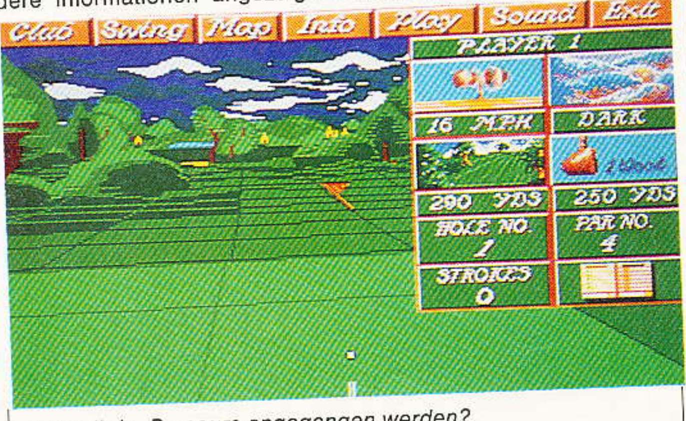


Sport-Kaleidoskop

EIN SCHLAG INS

Programm: Greg Norman's Ultimate Golf, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, PC, C-64, **Preis:** ca. 85 Mark 16bit, C-64 ca. 55 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics Software, **Muster von:** 7 15 / 21.

Golfsimulationen gibt es heutzutage wie Sand im (Golf-)Bunker. Der Spitzenreiter unter dieser Masse von Programmen heißt zweifellos *Leaderboard*. Nun erreichte uns die Endversion von **GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF** von **GREMLIN SOFTWARE**. Die Demoversion dieses Spiels konnte uns im letzten Monat wahrlich begeistern, denn im Gegensatz zu *Leaderboard* werden die Golfplätze dreidimensional dargestellt, und es schien, als ob es *Leaderboard* von seiner Spitzenposition lokker verdrängen könnte. Zudem gibt es eine Reihe von verschiedenen Spielvarianten, speicherbaren Handicaps und vieles mehr, was bei dem „Oldie" nicht vorhanden war. Um festzustellen, ob dieses Programm neue Maßstäbe setzt, habe ich es für Euch „auf Bogeys und Birdies" getestet.
Bei GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF (im folgenden einfach „GNUG" genannt) können bis zu vier Spieler teilnehmen, deren Handicap (Spielstärke) frei wählbar ist. Alle Spieler können wahlweise auch vom Computer simuliert werden. Neben einem Trainingsmodus stehen noch zwei weitere Spielmodi zur Auswahl: das Matchplay und das Strokeplay. Diese beiden Varianten unterteilen sich noch in vier weitere. Dies ermöglicht Golf in verschiedensten Variationen zu spielen, ohne daß es schnell langweilig wird. Nachdem eine Spielart gewählt, die Namen und Handicaps eingegeben wurden, dürfen noch einige Parameter verändert werden. So ist es möglich, den Wind abzustellen, nur bei sonnigem Wetter oder ohne Spin bzw. Effet zu spielen oder sich einen Caddy zuzulegen. Dieser empfiehlt dem Golfer den jeweils geeignetsten Schläger und zeigt an, ob der Ball in irgendeiner Weise angeschnitten werden soll. Nun kann es auf einen der beiden Plätze gehen.
Das „Loch" wird in feinster 3D-Manier mit allen Steigungen und Senken angezeigt. Auf der rechten Bildschirmseite befindet sich ein Info-Fenster, in dem Windstärke, Wetterbedingungen, Entfernung zum Loch, Schläger und noch ein paar andere Informationen angezeigt werden. Oben auf dem Schirm befindet sich eine Menüleiste, durch die man Einfluß auf den Schlag nehmen kann oder mehr Informationen zum Loch bekommt. Im Schläger-Menü wird der Schläger gewählt. Hier sieht man auch, ob der Ball im tiefen Gras liegt oder ob der Rasen feucht ist. Im Schwung-Menü wird der Ball dann entsprechend angeschnitten, gelupft oder flach gespielt. Eine Karte ermöglicht es, das Loch aus der Vogelperspektive zu betrachten und sogar anzuzoomen, um jedes Detail einsehen zu können.
Ist alles in Ordnung, klickt man „PLAY" an, und schon sieht man Greg Norman am Abschlagpunkt. Daneben ist eine Power-Skala, die die Schlagkraft anzeigt. Drückt man den linken Mausknopf (wahlweise auch Joystick- oder Tastatursteuerung), so läuft ein Balken an der Skala hoch. Die Skala hat zwei Markierungen: eine für 50 Prozent Schlagkraft, die andere für 100 Prozent. Darüber befindet sich noch ein kleiner Bereich, der für die Extra-Power ist. Diese beträgt zusätzlich 12,5 Prozent und sollte möglichst selten angewandt werden, da sie eine höhere Fehlerquote beim Schlagen verursacht. Wird der Ball nun im richtigen Moment getroffen, so steht einem perfekten Schlag nichts mehr im Wege, wenn alle äußeren Bedingungen beachtet wurden. Selbstverständlich gibt es auf den entsprechenden Löchern verschieden hohes Gras, Bunker, Flüsse, Bäume und Büsche, die den Spieler fordern.



Wie soll der Parcours angegangen werden?

Hört sich alles sehr schön an, nicht? Aber man darf sich nicht von der tollen Grafik und den vielen Möglichkeiten täuschen lassen, die GNUG bietet. Denn leider gibt es ein paar erhebliche spielerische Mängel und einen ganz entscheidenden Bug. Doch der Reihe nach: Erster Schwachpunkt: Computergegner, die ein Handicap von über 20 haben, spielen unter aller Kanone (siehe Punkt vier!). Zweitens: Das Rollverhalten des Balles ist nicht unbedingt immer sehr realistisch. So rollt er beim Putten bei-

GOLF IN ALLER KÜRZE

STROKEPLAY: Eine Spielart, bei der der Spieler gewinnt, der für den gesamten Kurs am wenigsten Schläge benötigt.
MATCHPLAY: Hier gilt es, an den einzelnen „Löchern“ zu gewinnen. Derjenige, der die meisten Löcher gewonnen hat, ist Sieger. Dabei ist es egal, wieviele Schläge insgesamt benötigt werden.
HANDICAP: Das Handicap spiegelt die Erfahrenheit und Spielstärke eines Golfers wider. Hierbei steht 28 für einen absoluten Anfänger und 0 („Scratch“ genannt) vür einen Vollprofi. Greg Norman hat beispielsweise ein Handicap von Null. Spielt ein Spieler mit hohem Handicap gegen einen mit niedrigem, so bekommt dieser einen kleinen Bonus, auch „Stroke Allowance“ genannt. Somit wird ihm die Möglichkeit gegeben, effektiver gegen seinen Kontrahenten zu agieren.
LOCH: Als Loch bezeichnet man die einzelnen Bahnen. Ein Kurs hat 18 Bahnen, also 18 Löcher.
FAIRWAY: Die Spielbahn. Liegt ein BAll neben dem Fairway, so ist er auf dem „Rough“, das oftmals wesentlich höheres Gras aufweist.
GREEN: Als Green (Grün) wird der Bereich um das Loch, in das der Ball geschlagen werden muß, bezeichnet. Es weist zwar Steigungen und Gefälle auf, oft sogar erhebliche, doch das Gras ist äußerst kurz.
CADDY: Eine Person, die dem Golfer mit Rat und Tat zur Seite steht und nicht nur die Schläger hinterherträgt.
BUNKER: Ein „Sandkasten“, in den der Ball nicht gespielt werden sollte.
EFFET, DRALL oder SPIN: Schlagarten, durch die die Flugbahn des Golfballes erheblich beeinflußt wird. Grob gesagt gibt es zwei Arten des Spins: den Backspin (Gegenschnitt) und den Sidespin (Seitenschnitt).
PUTTEN: Das Einlochen des Balles.
PAR: Man spricht von Par, wenn die benötigte Schlagzahl mit der erlaubten übereinstimmt. Es gibt drei verschiedene Locharten: ein 3-Par-Loch, ein 4-Par-Loch und ein 5-Paar-Loch.
BIRDY: Ein Schlag unter Par.
EAGLE: Zwei Schläge unter Par.
BOGEY: Ein Schlag über Par.
DOUBLE-BOGEY: Zwei Schläge über Par.
HOLE IN ONE oder ACE: Das direkte Einlochen vom Abschlag aus.

WASSER

spielsweise sehr schnell und bleibt liegen, ohne wirklich auszurollen. Drittens: Der Putter schlägt unter normalen Bedingungen 50 Fuß weit; so müßte ein Achtel der Schlagkraft also nach Adam Riese lokker für sechs Fuß reichen, oder? Pustekuchen! Spielt man nämlich mit dieser Einstellung, so macht es klack, ohne daß sich der Ball überhaupt nur um ein einziges Inch bewegt. Sehr realistisch, nicht wahr? Dabei wird das Programm vom Hersteller als „perfekte Golfsimulation“ bezeichnet.

Nun zum vierten und entscheidendsten Punkt: dem Bug! Einmal, nachdem ich mit sechs Schlägen unter Par führte, geschah es, daß mein Computerfreund weit über das Grün in einen Teich hineinschlug.

Doch nun der Hammer: Jeder Versuch des Computers, über das Wasser zu schlagen, landete im wahrsten Sinne des Wortes in selbigem! Es gelang ihm nicht, sich aus seiner Lage zu „befreien“. Nachdem ich eine geschlagene dreiviertel Stunde wartete und der Computer mehrere Dutzend (!!!) Bälle im Wasser versenkte, war ich davon überzeugt, daß es sich um einen Bug handelte. Ich resettete also den Amiga und fing nochmals von vorne an – bis dasselbe bei irgendeinem Loch nochmals geschah. Tja, irgendwie schade um GNUG, denn das versetzt der Spielfreude einen erheblichen Dämpfer, da eine Partie gegen den Computer so zu einem Lotteriespiel wird – man weiß nie, ob ein Match zu Ende geführt werden kann.

Ach ja, noch ein paar Bugs im Bereich Grafik: Manchmal springt der Ball in der Luft einfach ein paar Zentimeter zurück! Auch stand die Golffigur einmal mitten in der Luft, schlug den Ball nach vorne, und plötzlich kam dieser von hinten (!) „aus dem Bildschirm“. Ansonsten kann über die Grafik nicht gemeckert werden, denn im Gegensatz zu *Jack Nicklaus' Golf* scheint hier ein Turbo den Grafikaufbau zu beschleunigen. Zudem ist die Grafik detailreich. Die Spielfigur, die Greg Norman darstellen soll, ist ebenfalls hervorragend animiert (digitalisierte Schlagsequenzen). In Sachen Sound gibt es lediglich ein paar Effekte zu hören, mehr wird bei einer Golfsimulation aber auch nicht benötigt.

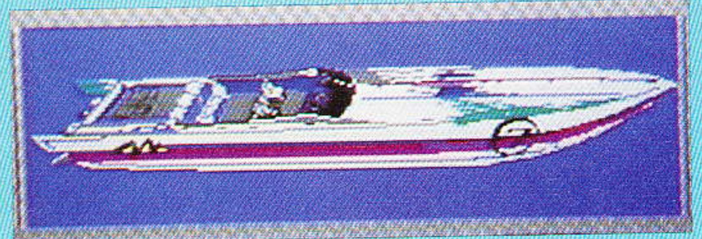
Spielerisch wirkt GNUG etwas verwirrend, da man sich durch eine Fülle von Menüs wursteln muß, bis geschlagen werden kann (vorausgesetzt, man will einen perfekten Schlag ausführen). So bleibt mir nichts anderes übrig, als GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF weit hinter *Leaderboard* einzustufen, denn dieses ist wesentlich einfacher zu bedienen und frei von Programmfehlern. Einzig und allein im Zwei- oder Vier-Spieler-Modus kann GNUG länger motivieren, da man sich mit seinen Freunden messen kann. Ohne die Bugs und eine freundlichere Benutzerführung hätte aus **GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF** ein wahrer Hit werden können. So aber wird es bald in der Versenkung verschwinden. Ich habe g'nug von GNUG.

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	8
Sound	2
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	6



Der Golfer beim Abschlag. Die Power-Anzeige samt „Tacho“ bestimmt Ballgeschwindigkeit und Anschnitt.
Fotos (3): Amiga



The Roaring Thunder



Miami Vice läßt grüßen!

Programm: Power Boat USA, **System:** IBM (tested), C-64 (angeschaut), Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** Accolade

Habt Ihr Euch schon einmal gefragt, wie es wäre, mit 120 Stundenkilometern den Golf von Mexiko zu überqueren und dabei eine Spur zu hinterlassen, die noch in fünf Kilometern Entfernung vom Strand aus zu sehen ist? Kein Verkehr, keine Polizei, keine Gewissensbisse. Ganz allein mit ein paar Fischen und einem 11000-Pfund-Boot, gebaut aus futuristischen Metallegierungen, wie sie in der Raumfahrt verwendet werden. Und wenn Ihr Euch dann mit dem Boot vertraut gemacht haben, geht es zum Rennen, um sich mit den anderen Power-Boat-Fahrern zu messen.

Don Johnson, der Sunny Boy aus der TV-Serie Miami Vice, dröhnte mit einem konfiszierten Power Boat durch die Sendung (Fernsehbulle müßte man sein). Genau dieses Boot steht auch bei **POWER BOAT USA** von **ACCOLADE** neben drei anderen Maschinen zur Auswahl. Das 390.000 Dollar teure Gefährt wurde übrigens nach Johnsons eigenen Plänen gebaut und verhalf ihm schon zu einigen Siegen im Power Boat Racing.

Die Auswahl des gewünschten Bootes ist der erste Punkt, der in dem umfangreichen Hauptmenü angewählt werden sollte. Die Anwahl der Menüpunkte erfolgt, wie auch die Steuerung des Bootes, mittels des Joysticks oder des numerischen Tastenfeldes.
Als nächstes folgt die Registrierung zum Rennen, wobei der Name des Piloten und des Boots eingegeben werden muß. Dann geht es zum Menüpunkt PIT STOP. Hier wird aufgetankt, und es können Ersatzteile, sprich Antriebsschrauben und -wellen, an Bord genommen werden. Sollte während des Rennens ein Defekt auftreten, kann er unmittelbar auf See behoben werden. Der Sprit und die Spare Parts tragen natürlich zum Gesamtgewicht der Maschine bei, so daß nur das Nötigste mitgenommen werden sollte. Das gilt besonders für den Treibstoff, denn ein voller Tank (ca. 230 Gallonen) wird nur auf einer langen Rennstrekke benötigt.
Sechs Rennstrecken stehen zur Verfügung, von denen vier in der Umgebung von Miami liegen. Die fünfte befindet sich in der Bucht von Frisco und die letzte auf dem Mississippi. Des Guten damit nicht genug, ist es per Editor auch möglich, einen eigenen Kurs zu erstellen und zu saven.
Bevor wir nun zum Rennen selbst kommen, muß noch ein letzter Punkt beachtet werden: Wie in jedem Rennen gilt es sich zunächst zu qualifizieren, denn Fahrschüler haben auf einem High-Speed-Kurs nichts zu suchen (Fahrer sind ja zu ersetzen, aber die teuren Boote?). Dazu wird ein beliebiger Kurs ausgesucht und der Menüpunkt QUALIFICATION TIME TRIALS angewählt. Die Zulassung zum Rennen erfolgt, wenn die Strecke vom Start bis zur zweiten Boje und zurück innerhalb einer vorgegebenen Zeit gefahren wird.

Es kann losgehen! Die Systeme sind durchgecheckt, die Motoren warmgelaufen. Alle Boote liegen an der Startlinie und warten auf das Fallen der Startflagge. Im oberen rechten Cockpitteil läuft der Countdown: 3, 2, 1 – go! Mit Vollgas geht es an der ersten Boje vorbei. Der Drehzahlmesser zeigt vollen Ausschlag. Dieses Tempo hält der Motor nicht lange durch. Die Temperatur im Kühlsystem steigt stetig und liegt nach kurzer Zeit schon im gelben Bereich. Die Nadel erreicht die rote Zone, und eine Warnleuchte blinkt auf. Also Drehzahl drosseln und im gelben Bereich bleiben. Ein Blick auf den Radarschirm zeigt, daß die Konkurrenten nun langsam aufholen. Ein Druck auf den F2-Sensor bringt den Navigationsscreen zum Aufleuchten. Hier werden die Fahrtrichtung in Grad und, was noch viel wichtiger ist, die Entfernung und Position der nächsten Boje angezeigt. Es gilt nämlich nicht nur, so schnell wie möglich zu fahren, sondern auch die Strecke exakt einzuhalten. Ein Abweichen vom Kurs und auch ein Fehlstart bringen Strafpunkte, die der gefahrenen Zeit hinzuaddiert werden.

Die nächste Boje kommt in Sicht. Sie muß mit einer scharfen Linkskurve umfahren werden. In diesem Moment überholt mich ein ferrariroter Katamaran und schneidet die Kurve. Angesichts der hohen Geschwindigkeit meines Power Boates gelingt das blitzschnell ausgeführte Ausweichmanöver nicht. Der Zusammenstoß folgt auf dem Fuß, und das Rennen ist gelaufen. Zum Glück gibt es sofort eine neue Maschine aus der Sprite-Schublade. Also auf zum nächsten Rennen!

POWER BOAT USA ist eine sehr detailreiche Simulation, die auch das Geschehen vor und nach dem Rennen berücksichtigt. Neben der Qualifikationsrunde findet sich die Möglichkeit, den Kurs ohne Zeitlimit abzufahren oder ihn per Hubschrauber abfliegen zu lassen. Während des Rennens kann außerdem zwischen zwei Perspektiven gewählt werden. Die Taste 7 des numerischen Tastenfeldes schaltet zwischen Cockpit und Vogelperspektive hin und her. Gerade Letzteres empfiehlt sich für Anfänger, denn die Streckenmarkierungen sind in diesem Modus leichter auszumachen. Die Grafik ist gut gelungen, die Boot-Sprites hätten allerdings etwas größer ausfallen können. Das Cockpit zeigt alles, was der Rennfahrer zum (Über-)Leben braucht. Leider wurde auf die Unterstützung einer Soundkarte verzichtet. Von dem satten Motorengeräusch der großvolumigen V8's bleibt lediglich ein lächerliches 2-Takt Knattern übrig. Beim 64er ist der Sound zwar besser, dafür aber die Streckenmarkierung nicht so glücklich realisiert. Der gesamte Kurs wird auf beiden Seiten von Bojen begrenzt, die in geringen Abständen zueinander stehen. Dadurch entsteht eine verwirrende Optik, die dem Spielablauf nicht gerade zuträglich ist. Während mir die IBM-Version gut gefiel, schnitt POWER BOAT USA auf dem C64 nicht besonders ab. Abzuwarten bleibt die Qualität der Versionen für Amiga und ST, die noch nicht im Handel sind.

Klaus „Cruiser" Segel

	IBM/C64
Grafik	8/6
Sound	4/6
Realitätsnähe	8/6
Motivation	8/6
Preis/Leistung	8/5

CODEMASTERS-VIERER

MIT PFIFF

Programm: Quattro Sports, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Codemasters, England, **Muster von:** Codemasters.

Leute, greift zu, **CODEMASTERS** räumt die Regale leer!" Nur so kann das Fazit zur neuen Compilation namens **QUATTRO SPORTS** lauten, die der englische Low-Budget-Produzent noch vor dem großen Sommerloch an den Mann (zunächst sind nur die C-64-Freaks angesprochen) bringen will. Mehr will ich zu Beginn gar nicht verraten, außer daß die vier Sportprogramme dieses Samplers allesamt aus CODEMASTERS *Professional Sports* -Serie stammen. Doch schreiten wir nun zur Einzelkritik.

Trotz seines Alters läßt der **PROFESSIONAL SKI SIMULATOR** heute wie damals die Herzen aller sportbegeisterten User höherschlagen. In dem Game, das sowohl für den Solo-Spielbetrieb als auch für heiße Pistengefechte zu zweit konzipiert wurde, sieht sich der Spieler der Aufgabe ausgesetzt, immer haariger werdende Parcours mit seinen Skiern zu durchqueren. Nicht nur ein knapp bemessenes Zeitlimit, sondern auch zahlreiche Hindernisse (steile Abhänge, Bäume, Häuser etc.) erschweren den Weg durch die Slalomstangen ungemein, wie Ihr schon spätestens im dritten Level feststellen werdet. Die Steuerung des SKI SIMULATORS zeigt sich in der Anfangsphase zwar von einer eher gewöhnungsbedürftigen Seite, doch mit zunehmender Spielpraxis sollte einer flüssigen Abfahrt eigentlich nichts mehr im Wege stehen. Grafik sowie Scrolling des ersten Vertreters von QUATTRO SPORTS werden ganz ohne Zweifel auch heutigen Ansprüchen gerecht, wie auch der Sound als äußerst ansprechend bezeichnet werden kann. Der einzige Anlaß zur Kritik bietet sich im Zwei-Spieler-Modus, in dem ein gesplitteter Screen sicherlich von Vorteil gewesen wäre. Dennoch: Ein erster Paukenschlag!

Der englische Nationalsport Snooker wird bekanntlich auch in deutschen Landen immer populärer, so daß **PROFESSIONAL SNOOKER** vielleicht erst jetzt, nämlich zwei Jahre nach seinem Erscheinen, von den „Pool-Billiard-Süchtigen" akzeptiert wird. Doch neben dem etwas komplizierten Regelwerk dürfte vor allem die Steuerung dieses Spieles in der Anfangsphase einige Probleme bereiten. Schließlich geht es nicht „ganz" so einfach vonstatten, wie es das Demo dem Spieler glauben machen mag. Neben Richtung und Geschwindigkeit ist beim Snooker auch immer der rechte Spin vonnöten, mit dem nur sich der Spielball nach dem Stoß in eine günstige Position bringen läßt. Leider Gottes verzichtet SNOOKER auf einen „computerisierten Queue", weswegen Ihr auch immer einen treuen Partner bei der Hand haben solltet. Es wäre sicherlich geschmeichelt, Grafik und Sound dieser Simulation als dem Anlaß angemessen zu bezeichnen. Wesentlich schlimmer, weil äußerst stockend geriet dagegen die Animation der Spielbälle. Nur für den Liebhaber empfehlenswert.



»Bei diesem Preis kommt einfach keiner an Quattrosports vorbei!«



Trotz ihres Alters haben diese Games kaum etwas von ihrem Reiz eingebüßt!

Der Notenspiegel der QUATTRO SPORTS-Compilation wird durch **GRAND PRIX SIMULATOR** doch etwas gedrückt, wobei Ihr natürlich nicht vergessen dürft, daß dieses Game noch aus dem Jahre 1987 stammt. Des weiteren sollte man nicht außer Acht lassen, daß dieses Sportspiel gewissermaßen eine Vorreiterrolle gespielt hat. Schließlich sollten noch einige Games, in denen es galt, einen Flitzer über einen verwinkelten Rundkurs zu jagen, dem CODEMASTERS-Produkt folgen. Trotz alledem fällt natürlich die „Spargrafik" von GRANDPRIX SIMULATOR erheblich ins Gewicht, deren Schwächen sich insbesondere in den Miniatursprites und deren „lachhafter" Animation zeigen. Da kann selbst eine Sprachausgabe, gepaart mit einem fetzigen Sound, nicht mehr viel retten. Von der spielerischen Seite sieht's da schon etwas besser aus, wenn Ihr zu zweit an den Start geht.

BMX SIMULATOR , nicht zu verwechseln mit dem aufgemotzten Nachfolger, stellt den eigentlichen Höhepunkt dieser Compilation dar. Besonders viel Spaß macht es mit Sicherheit, wenn Ihr Euch gegeneinander spritzige Duelle mit Eu-

rem BMX-Radl liefert. Doch auch Genosse Computer stellt einen Compi-Driver zur Verfügung, der dem Spieler eine wirklich heiße Verfolgungsjagd quer über den ganzen Rundkurs liefert. Schnelles Fahren wird aber in der Regel mit zeitraubenden Stürzen bestraft, durch die Ihr schnell Euer Zeitlimit hoffnungslos überzogen habt. Vielmehr besteht die Kunst dieses Games darin, die zahlreichen Barrieren (Reifen, Steilkurven, Sprungschanzen etc.) ohne allzugroße Schlenker zu meistern und ferner die Ideallinie in den einzelnen Runden nie zu verlieren. In Sachen Steuerung gibt's meiner Meinung nach nichts zu kritisieren, wie auch die Spielgrafik, einmal abgesehen von der spärlichen Animation der Sprites, und vor allem der Sound völlig in Ordnung gehen. Trotz der verwendeten Vogelperspektive wurden die einzelnen Elemente eines jeden Rundkurses wirklich hervorragend gezeichnet. Einfach super!
QUATTRO SPORTS gehört einfach in jede Sammlung eines sportbegeisterten C-64-Freaks, denn selbst anno 1990 gehören die vier CODEMASTERS-Programme noch zur „Extraklasse". Selten war Low-Budget so abwechslungsreich und packend zugleich. Get it!

Torsten Blum

Grafik	5-9
Sound	6-8
Realitätsnähe	8-10
Spaß/Spannung	8-11
Preis/Leistung	10

Billigspiel mit Champ-Qualitäten

Programm: Pro Boxing Simulator, **System:** C-64, Amstrad, Spectrum, BBC, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** CodeMasters, England, **Muster von:** CodeMasters.

Und weiter geht es in der Pro-Simulator-Reihe. Nach Ski-, Motorsport-, Soccer-, Tennis- und vielen anderen Programmen dieser Serie schickt CODEMASTERS eben eine etwas andere als die gemeinhin bekannte Bedeutung, nämlich die, daß eine Betätigung auf dem Computer nachempfunden werden soll. So wäre durchaus auch ein „Pro Smoking Simulator" denkbar, wenn es in einem CODEMASTERS-Spiel darum ginge, sechs Zigaretten in der Minute zu rauchen. Zurück zum Boxen, zurück an um der Reihe nach fünf weitere Fighter zu boxen. Nach jedem gewonnenen Kampf erhält man allerdings ein Paßwort, so daß man im Falle einer Niederlage nicht wieder mit Gegner Nummer eins anfangen muß. Ziel ist der Weltmeistergürtel, der des Computerboxers Taille schmückt, sobald alle sechs Fighter besiegt worden sind. Nun geht es in den Ring, und



CODEMASTERS die User diesmal auf die Bretter, oder besser gesagt: in den Ring. Der Titel seines neuen Games: **PRO BOXING SIMULATOR**. Der Preis: Wie gehabt zehn Mark für die Kassette.
Datasette und etwas Geduld vorausgesetzt, kann man also nach Herzenslust drauflosprügeln, wobei man sich an dem Untertitel „Simulator" nicht weiter stören sollte. Dieser hat bei den C-64. Nach dem Ladevorgang, der naturgemäß „etwas länger" dauert, erscheint das Titelbild, das man als eher schlicht bezeichnen könnte. Nun folgen die Entscheidung für Ein- oder Zwei-Spieler-Modus und die Auswahl der Kontrahenten. Spielt man zu zweit, so hat man hierbei völlig freie Hand; tritt man aber gegen den Computer an, so beginnt man immer mit demselben Gegner, hier sieht schon alles ein ganzes Stück besser aus, als es das Titelbild erwarten läßt. Die Kulisse, etwas spärlich zwar, ist ganz hübsch gezeichnet. In den Ringseilen tummeln sich die beiden Kämpfer, der Ringrichter achtet auf die Einhaltung der Regeln. Denn: Fouls sind möglich und immerhin ein Mittel, um sich in Bedrängnis aus der Affäre zu ziehen. Allerdings werden diese unerlaubten Aktionen – Schläge auf die Leber, unter die Gürtellinie und Kopfstöße – auch gnadenlos geahndet und mit Energieabzug bestraft. Diese, die Energie, wird in einem sich verfärbenden Balken am unteren Bildschirmrand angezeigt, oben erkennt man für jeden Kämpfer die Anzahl der verbleibenden Leben. Immer dann, wenn ein Fighter ausgeknockt wurde oder seine Energie aufgebraucht ist, verliert er ein Leben. Sind alle Leben ausgehaucht, so wird der Kampf abgebrochen, der Gegner zum Sieger erklärt.

Mit je vier verschiedenen Möglichkeiten halten sich erlaubte und regelwidrige Aktionen die Waage; dazu kommt, daß man auch in den Clinch gehen kann, wenn es keinen anderen Ausweg mehr gibt. Die Geräuschkulisse beschränkt sich während des Kampfs auf Schlageffekte, die aber immerhin so gut sind, daß sie das Geschehen ausreichend untermalen. Die Bewegungen der Fighter sind, wenn auch etwas langsam, alles in allem ganz ordentlich umgesetzt worden, so daß es auch in dieser Hinsicht keinen Grund zur Beanstandung gibt. Dementgegen hätte jedoch die Steuerung etwas direkter sein dürfen, denn nicht immer wird sofort die gewünschte Aktion ausgeführt. Der Practice Mode dürfte allerdings dabei helfen, sich mit der nicht ganz exakten Joystick-Kontrolle (Port 1/Port 1+2) vertraut zu machen. Insgesamt also ein nettes kleines Spiel, von dem sich so manches „große" ein bis zwei Scheiben abschneiden könnte.

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	8
Sound	7
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	9





Programm: Ghosts 'n Goblins, **Systems:** IBM PC, XT, AT mit CGA oder EGA, Joystick erforderlich, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Elite Systems, England, **Muster von:** Gill Birch, Elite.

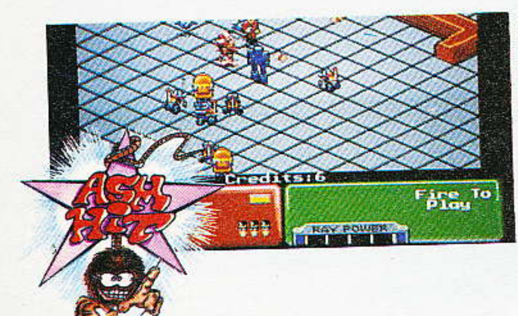
Daß ich das noch miterleben darf! Rechtzeitig vor meiner Pensionierung – im Jahre 2035 – hat es **ELITE** fertiggebracht, den Spielhallenrenner **GHOSTS 'N GOBLINS** endlich einmal für den **PC** zu konvertieren. Lang hat's gedauert, aber das Warten hat sich gelohnt...

Der Spielablauf hat wenigstens kaum an Reiz verloren: In absolut klassischer Jump-And-Run-Manier jagt der heldenhafte Ritter der gekidnappten Jungfrau hinterher, die er standesgemäß aus den Klauen des Bösen befreien muß. Das heißt nichts anderes, als daß man in insgesamt sechs Leveln mit über 100 Screens die Schergen des Unheils besiegen und die am Weg liegenden Gegenstände und Schätze einsammeln muß. Jede Berührung mit den Gegnern ist zu vermeiden, da dem Blechfighter zunächst die Rüstung wegfliegt und er halbnackt weiterkämpfen muß. Ein weiterer Treffer und er reitet ab zu seinen Ahnen. Dagegen darf man sich mit fünf verschiedenen Waffen zur Wehr setzen.

Viel Spielspaß kommt bei GHOSTS 'N GOBLINS schon durch die sehr präzise (Joystick-)Steuerung auf, die trotz langer Wege des Analog-Sticks zielgenaues Manövrieren des Ritters erlaubt. Auch das Auge – das ja bekanntlich mitspielt – kommt auf seine Kosten. Obwohl „nur" EGA-Grafik geboten wird, gibt's ganz nette Hintergrundgrafiken sowie viele hübsche Sprites. Da der PC-übliche, schreckliche Sound abgestellt werden kann, sieht man auch über die fehlende Soundkartenunterstützung einmal hinweg. Damit die Langzeitmotivation erhalten bleibt, sollte man ruhig das Angebot von drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden ausnutzen; zumindest beim Loser-Schwierigkeitsgrad kommt auch der Anfänger bis in Level 5. Hier ein bißchen mehr Grafik, da eine Portion mehr Spielablauf, und GHOSTS 'N GOBLINS wäre ein Hit geworden. So aber bleibt's ein guter und sehr brauchbarer Pausenfüller.

Peter Braun

Grafik (EGA)	8
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Programm: Escape from the Planet of the Robot Monsters, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Tengen/Domark, England, **Muster von:** 7 / 15 / 21

Der Phantasie, so sagt man, sind keine Grenzen gesetzt. Aber kann man es übertreiben? Man kann! Nicht genug damit, daß **TENGEN/DOMARK** ihre neueste Spielhallenversoftung mit dem ergreifenden Titel **ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS** zierten, nein, der Schauplatz des Geschehens ist ein Planet mit dem malerischen Namen „X". Der Trend ist klar: In dem Spiel darf man nichts allzu ernst nehmen. ESCAPE ist nämlich ein Cartoon-Abenteuer für Action-Hungrige, bei dem der Humor nicht zu kurz kommt. In den verzweigten Levels im Plattform-3D-Styling müssen Geiseln befreit und die bösen Weltraummonster befreit werden, damit wieder Friede herrsche im Universum.

Der Befreiungsakt ist schwierig, weil die Monster und deren Roboter das Terrain sichern und fiese Obermotze an den Schnittstellen mancher Levels sitzen. Für Fun und Action ist also gesorgt, zumal die Animation echt witzig und dem schwarzen Humor nicht abgeneigt ist. Schwierig ist das Spiel zwar schon, doch mit neun Credits a drei Leben läßt sich ESCAPE lockerflockig spielen.

Unterschiede zur ST-Urversion gab's im übrigen bei der **Amiga**-Konvertierung nicht festzustellen, im Gegenteil: Die Grafik ist identisch, der Bildschirmausschnitt ebenfalls, selbst die teilweise Ruckelanimation und -scrolling wurden übernommen. Natürlich ist das schade, aber die programmiertechnischen Mängel sind erträglich und fallen kaum ins Gewicht. Ebenso natürlich: Der Sound klingt satter und wurde um ein paar Sprachfetzen erweitert. Aber das ist ja immer so. Also: Laßt Noten sprechen!

Michael Suck

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10




Programm: Window Wizard, **System:** Atari ST, PC, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** reLINE Software, **Muster von:** Hersteller.

Als Fensterputzer verdient sich unser Freund Willy bei **WINDOW WIZARD** von **RELINE** sein Geld. Mit einem Spezialgerät und einem speziellen Reinigungsmittel gegen Taubendreck an Fensterscheiben (!) ausgerüstet, fährt er an Häuserwänden auf und ab. Jetzt müßte man sich eigentlich denken, daß ihm die Leute für diese Arbeit dankbar sind, doch stattdessen behindern sie ihn bei seiner Arbeit, indem sie aus dem Fenster glotzen. Manche dieser Typen vergessen hin und wieder ein paar wertvolle Gegenstände, die Willy bei der Aufbesserung seiner Finanzen behilflich sind, wenn er sie aufsammelt.
Die Amiga-Fassung konnte nicht gerade mit technischen Glanzleistungen begeistern, ebensowenig das Spielprinzip. Die **ST**-Version kann ebenfalls nicht überzeugen, sie ist mit der des Amiga größtenteils identisch. Die **PC**-Version schlägt die anderen aber noch um einiges. So wird sie auf drei (!) 5 1/4-Zoll-Disketten ausgeliefert, und bevor man spielen kann, müssen annähernd ein halbes Dutzend mal die Disketten gewechselt werden. Wofür, frage ich mich; bietet WINDOW WIZARD doch weder aufwendige Grafik noch einen guten Sound.

Vielleicht sind die Disks ja nur auf 20KByte formatiert!? Der Sound beim PC besteht auch nur aus einem schrecklichen Gedüdel, so daß ich mich echt frage, was die drei Disketten sollen. Ein Hammer ist aber auch, daß in der Anleitung nicht erklärt wird, wie man eigentlich Fenster putzt (Tasten „x" und „c")! Aber dieser Patzer paßt hervorragend zum ganzen Programm, das selbst nur als ein Patzer bezeichnet werden kann. Wie schon auf dem Amiga, ist WINDOWWIZARD auch auf ST und PC ein äußerst überflüssiges Programm, das selbst für Kinder (für die soll es laut Hersteller besonders geeignet sein) kaum ansprechend genug sein wird.



Hans-Joachim Amann

	ST/PC
Grafik	6/6
Sound	5/3
Spielablauf	8/7
Motivation	6/6
Preis/Leistung	6/5



Programm: TV Sports Football, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Cinemaware, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

Nun ist es soweit: Endlich kommen alle **C-64**-User in den Genuß von perfektem American Football. Der Grund: **CINEMAWARE** hat endlich seinen Hit **TV SPORTS FOOTBALL** auf diesen kleinen Rechner umgesetzt. Nun stellt sich natürlich die Frage, ob soviel Grafikpower, wie sie die 16-Bit-Versionen bieten, einigermaßen auf den 64er rüberzubringen ist. Ich nehme es vorweg – es ist möglich.

Eine Besonderheit bei TV SPORTS FOOTBALL ist, daß man nicht nur allein, sondern mit bis zu 27 Freunden spielen kann. Zudem ist es möglich, eine Mannschaft zu managen, mit ihr zu spielen oder beides zu tun – je nachdem, was einem mehr liegt. Zur Auswahl stehen insgesamt 28 Teams aus vier Ligen. Wer will, der kann mit seiner Mannschaft erstmal etwas üben oder gleich in die Saison einsteigen. Vor jedem Spiel gibt ein Fernsehkommentator ein paar Kommentare zu dem bevorstehenden Spiel ab. Danach geht's los. Spielerisch werden dem Spieler so ziemlich alle Spieltaktiken geboten, die im Football eine tragende Rolle spielen (zum Beispiel: *Handoffs, Sweeps,* und *Pitchouts*). So gibt es zusammen mit den verschiedenen Angriffs- und Verteidigungsformationen Dutzende von verschiedenen Spielzügen.

Auch die C-64-Version kann durch sehr gute Grafiken überzeugen – auf der ganzen Linie. Soundmäßig wird nicht ganz so viel geboten wie bei der Amiga-Fassung, doch kann auch hier nicht gemeckert werden. Leider wurden aber die bissigen Halbzeitkommentare und Cheergirls weggelassen, was dem Spiel aber keinen Abbruch tut und zudem wohl erschlagend lange Ladezeiten verursacht hätte. Alles in allem eine sehr gelungene Umsetzung, die allerdings ein wenig teuer geraten ist.



Hans-Joachim

Animation	10
Sound	8
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	10
Preiß/Leistung	8

Programm: E-Motion, **System:** C-64/128, Amstrad CPC (beide getestet), **Preis:** ca. 50 Mark (Diskette), ca. 40 Mark (Kassette), **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

Das „E" von **E-MOTION** des Softwarehauses **U.S. GOLD** steht für Einstein. Dieses Game ist demzufolge ein Strategiespiel für schlaue Köpfe. In verschiedenenen Formationen tauchen Kugeln auf dem Screen auf. Gleichfarbige Kugeln sollen zusammengestoßen werden, damit sie sich auflösen. Wenn verschiedenfarbige Kugeln zusammenstoßen, gibt es wieder neue Kugeln. Ziel ist es, daß sich alle Kugeln auflösen.
Dieses Game gab es bis vor kurzem nur für den Amiga und den Atari ST. Auf beiden Systemen konnte man es nur als hervorragend bezeichnen. Nun erfolgte die Umsetzung auf **Amstrad CPC** und **C-64/128**. Auch auf diesen Systemen läßt sich das Game sehr gut spielen. Daß die Grafiken nicht so sind wie bei dem Amiga und dem Atari ST, ist logisch. Dafür reicht die Rechenkapazität der Compis eben nun mal nicht aus. Beim Commodore hätte man sich bei der Auswahl der Farben jedoch ein bißchen mehr Mühe geben können. Diese sind nämlich ein wenig sehr blaß geraten; hier kann man aus dem Rechner doch noch ein wenig mehr rausholen. Wenn sich sehr viele Sprites auf dem Bildschirm befinden, verlangsamt sich das Spielgeschehen um einiges, daran läßt sich aber bestimmt nicht viel ändern.
In diesen Punkten schneidet der Amstrad CPC erheblich besser ab. Die Spielgeschwindigkeit wird nämlich trotz zahlreicher Sprites nicht vermindert, und auch die Farben sind besser gelungen. Aber auch der Amstrad hat ein Manko aufzuweisen. Die kleinen und großen Kugeln lassen sich hier nämlich nur schwer unterscheiden.
Die Steuerung funktioniert bei beiden Rechnern exakt, und auch über den Sound kann man sich nicht beschweren. Die Commodore- und Amstrad-Besitzer werden an diesen Umsetzungen bestimmt viel Spaß haben.



Sandra Alter

	C-64/Amstrad CPC
Grafik	3/5
Handhabung	9
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	8





Programm: Blue Angels, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Wer kennt sie nicht, die tollkühnen Flieger der amerikanischen **BLUE ANGELS**, eine der besten Kunstflugstaffeln der Welt? **ACCOLADE** brachte vor einiger Zeit einen Flugsimulator für PC und C-64 heraus, bei dem der Spieler in die Rolle eines solchen Piloten schlüpft. Nun dürfen auch alle Amiga-Besitzer ihr fliegerisches Können unter Beweis stellen. Bei BLUE ANGELS müssen viele verschiedene Flugmanöver möglichst exakt ausgeführt werden. Wer möchte, der kann die einzelnen Varianten in einem speziellen „Flugsimulator" üben; wer sich bereits für fit hält, der darf aber auch gleich in die Luft gehen. Hier besteht dann die Möglichkeit, einzelne Kunststücke zu fliegen oder eine komplette Flugschau vorzuführen. Letzteres benötigt aber einige Erfahrung mit der Maschine und viel Übung.
PC- und C-64-Fassung konnten grafisch nicht gerade berauschen, da die Grafik viel zu langsam ist. Dasselbe Übel wiederfuhr auch der Amiga-Umsetzung. Es ist einfach grausig anzusehen, wie lahm die Maschine vor sich hinruckelt – Stück für Stück. Dabei beinhaltet die Landschaft so gut wie gar nichts, was soviel Rechenzeit benötigen könnte. Entgegen der PC-Version gibt es jetzt auch digitalisierte Maschinengeräusche, die wenigstens einen Hauch von Realität aufkommen lassen, wenn dies schon von fliegerischer Seite nicht geschieht, denn spielerisch ist die Amiga-Fassung mit den anderen identisch. Deswegen kann ich auch jetzt nur davon abraten, BLUE ANGELS zu kaufen. Denn sowohl spielerisch als auch technisch wird hier reinste „Nulldiät" geboten. Für einen Flugsimulator fehlt einfach die Geschwindigkeit, die Abwechslung, die Perfektion – leider!

Hans-Joachim Amann

Grafik	6
Handhabung	5
Technik/Strategie	5
Spielwert	4
Preis/Leistung	3



Programm: Tower of Babel, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Rainbird Software, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Das Strategiespiel **TOWER OF BABEL** von der englischen Firma **RAINBIRD** gibt es jetzt auch für den Amiga. Nachdem die ST-Version durchaus zu überzeugen wußte, war ich auf diese Neuveröffentlichung natürlich besonders gespannt.
TOWER OF BABEL ist vom Spielprinzip her ähnlich aufgebaut wie der Klassiker *The Sentinel*. Der Spieler muß auf einem von vielen turmähnlichen Gebäude versuchen, vorgegebene Aufgaben zu erfüllen, wie das Sammeln von Gegenständen, Vernichten von Gegnern usw. Dazu stehen ihm drei verschiedene Roboter zur Verfügung, die abwechselnd gesteuert werden können. Das Programm bietet zahlreiche Möglichkeiten im Spielablauf: Man kann z.B. seine Roboter programmieren und ihnen so schon zu Beginn bestimmte Aufgaben übertragen, die sie dann mehr oder weniger selbständig ausführen. Hat man sich erst mal mit der Steuerung (fast ausschließlich mit der Maus) vertraut gemacht und weiß, was man mit seinen drei Robotertypen so alles anstellen kann, so ist es wirklich interessant, den zum Teil sehr zahlreich auftretenden Gegnern ein Schnippchen zu schlagen! Da zum Teil mehrere eigene Roboter gleichzeitig aktiv sein können, hat man immer eine Menge zu beachten, um nicht irgendwo in eine Falle zu laufen oder gar zerstört zu werden. Alle Türme lassen sich mit ein wenig Geduld bewältigen, und wer sämtliche Hürden genommen hat, kann sich mit einem im Programm integrierten Editor beliebig viele neue Level erschaffen, die er dann eventuell mit Freunden austauschen kann! Die tolle Atmosphäre des Klassikers *The Sentinel* wird bei diesem Strategiespiel zwar nicht ganz erreicht, aber dennoch muß man TOWER OF BABEL als wirklich gelungen bezeichnen! Freunde dieses Spielgenres kommen mit Sicherheit auf ihre Kosten! *U.W.*

Grafik	9
Handhabung	10
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	9



Programm: Might & Magic II, **System:** Amiga, **Hersteller:** New World Computing, **Preis:** ca. 80 DM, **Muster von:** 7 / 15 / 21

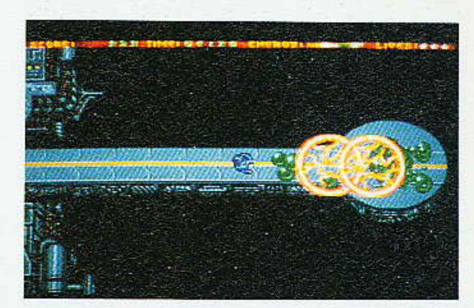
Nachdem gegen Ende letzten Jahres der Nachfolger des Fantasy-Rollenspiels *Might & Magic* auch bei uns für den C-64 erschien, hat **NEWWORLD COMPUTING** nun eine komplett auf den **Amiga** zugeschnittene Neufassung des Programms herausgebracht.
Gewalt und Chaos sind über das Land Cron hereingebrochen, und die Bevölkerung sucht verzweifelt nach einigen schlagkräftigen wie furchtlosen Abenteurern, die dem bösen Spuk ein Ende bereiten. Doch bis zur Lösung der Probleme ist es ein langer Weg, der mit vielen „Mini-Quests" gepflastert ist. Man sollte genauestens überlegen, welchen Schwierigkeitsgrad man wählt, denn bei **MIGHT & MAGIC II** sind die Monster nicht gerade zimperlich! Um ein wenig zu üben, gibt es in jeder Stadt eine Arena, in der man seine Kampfeswut gegen diverse Monster auf die Probe stellen kann. MIGHT & MAGIC II überzeugt nicht nur durch wirklich gute Grafik, sondern es besticht auch durch passende Sounduntermalung.
Hier ist eine deutliche Steigerung gegenüber der schon bestens gelungenen C-64-Version zu erkennen. Die Programmierer von NEW WORLD COMPUTING haben es diesmal mit den Rollenspielfans wirklich gut gemeint: Rund 250 animierte Monster und genausoviele magische Gegenstände gehören ebenso zum Alltag in Cron wie etwa auch einhundert Miniquests, bei denen man zum Beispiel nach verlorengegangenen Personen und Wertgegenständen suchen muß. Die Animationen der zahlreichen Gegner sind ziemlich „realitätsnah", und auch die Landschaftsdarstellung läßt nichts zu wünschen übrig. Ein ausgefeiltes Magiesystem mit etwa 100 Zaubersprüchen und eine tolle „Auto-Mapping-Funktion", bei der sich das Programm genau daran erinnert, wo man bereits im Spielverlauf schon gewesen ist, runden das Ganze zu einem wirklich empfehlenswerten Programm ab. *U.W.*

Grafik	9
Vokabular	**menügesteuert**
Story	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

Programm: Leavin' Teramis, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Thalion, Gütersloh, **Muster von:** Ariolasoft.

Der Weltraum – ein einziges Chaos. Glaubt man nämlich den unzähligen Storys der Ballerspiele, findet dort oben ein einziges Gemetzel statt, bei dem mittlerweile keiner mehr so genau durchblicken dürfte, wer mit wem und überhaupt. Und dann wird auch noch das Forschungsraumschiff Teramis von mutierenden Aliens überfallen! Die Crew verläßt das Schiff fluchtartig und hinterläßt eine Zeitbombe. Da aber immer einer der Loser ist, rafft McGibbons die Evakuation zu spät. Seine einzige Chance: Den Zeitzünder verlangsamen. Was folgt, ist eine vertikale Balleraktion in acht Levels, die mäßig Abwechslung bietet. Die Levels sind jedoch hübsch aufgeteilt und nicht ohne Humor – das betrifft besonders das Styling der Endgegner. Trotzdem ist **LEAVIN'TERAMIS** im wesentlichen nichts anderes als ein Labyrinthspiel, in dem sich kleine Angreifer tummeln, Extrawaffen gesammelt und Monster besiegt werden müssen. Der Spieler muß jedoch aufpassen, daß er nicht in böse Fallen hineinläuft oder mal 'ne Loserwaffe ergattert, denn für die Extras muß erstmal ein Duell Mann gegen Monster ausgetragen werden – und das dauert.

Mag das Spiel auch arg durchschnittlich sein, üppig ausstaffiert ist es allemal. Da gibt's wieder einen Multicolorscreen, sauberes Scrolling und Animation, tolle Zwischenbilder und unzählige Sounds von Jochen Hippel. Letztere sind wieder recht jazzig angehaucht, wenn mir auch die verwendeten Instrumente nicht so ganz gefielen; klingt nämlich so 'n bissel nach ST-Gedudel. Also, Leute, LEAVIN'TERAMIS muß man nicht haben.



Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	7
Preis/Leistung	7

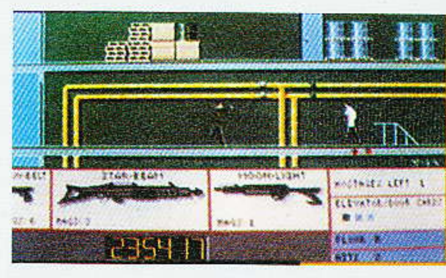


Programm: North Sea Inferno, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Magic Bytes, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

Daß es mit dem Atari ST langsam aber sicher bergab geht, gilt in der Branche als offenes Geheimnis. Allem Anschein nach nehmen jetzt auch die **MAGIC BYTES**-Programmierer Abschied vom ST. Wie anders ist es zu erklären, daß die **ATARI-ST**-Umsetzung von **NORTH SEA INFERNO** so schlecht ausgefallen ist? Trotzdem hat man sich nicht geziert, die Verpackung der ST-Version mit dem (berechtigten) ASM-Hitstern der Amiga-Version zu schmücken. Wer darauf hereinfällt, wird sein blaues Wunder erleben...

Noch immer halten ein paar böse Terrors sechs Geiseln auf einer Bohrinsel gefangen und drohen damit, die ganze Metallburg samt Inhalt in die Luft zu jagen, falls nicht die üblichen Bedingungen erfüllt werden. Um dies zu verhindern, steuert der Spieler nun einen kampferprobten Söldner durch die Bohrinsel. Dort läuft man Gänge entlang, öffnet oder sprengt Türen, knallt Terrors über'n Haufen, fährt mit Aufzügen in andere Etagen – kurzum: man tut alles, um die Geiseln zu finden. Mit mehr oder weniger zufällig gefundenen Elevator Cards spart man sich weite Wege (nicht alle Aufzüge sind ohne Elevator Card benutzbar), und die am Wegesrand liegenden Extrawaffen – Schrotflinte und Uzi-Maschinenpistole – halten lästiges Terroristenpack vom Hals. Na ja, das klassische Such- und Find-Spiel in einem riesigen Labyrinth eben.

Schlimm jedoch, was daraus gemacht wurde: Spärliche Grafik mit Ruckelscrolling in allen Richtungen, bis das Auge schmerzt. Der Sound zwingt selbst Modern-Talking-Fans zum Weghören. Von den ehemals realistischen FX kommen heute nur noch FX aus naturidentischen FX-Stoffen herüber. Pistolenschüsse klingen wie kurze Schnarch-Stöße; ehemaliges Stiefelgetrampel hört sich nun an wie nasse Hausschuhe, die gerade sämtliche Hühneraugen malträtieren. Um es kurz zu machen: Aus dem North Sea Inferno wurde hier ein wahres Programmier-Inferno – und das ist alles andere als einen ASM-Hitstern wert.



Peter Braun

Grafik	4
Sound	2
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Programm: Jumping Jack Son, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Bomico.

Die Stones kommen nach Deutschland! Diese Band, die bereits seit 25 umherrockt, hat nichts von ihrer Faszination verloren – warum sollte man ihr nicht auch softwaremäßig ein Denkmal setzen? aus dem „Jumping Jack Flash" wurde der **JUMPING JACK SON**, ein quirliges Kerlchen aus dem Hause **INFOGRAMES**, der sich als Rockfan einem harten Leben entgegensieht. Jacks Aufgabe ist es, auf den Plattformen Plattenspieler anzuwerfen, um mit der Musi ins nächste Level zu kommen. Um den Plattenspieler jedoch zum Klingen zu bekommen, muß zunächst das dazugehörige Vinyl gesammelt werden. Die Schallplatten erscheinen jedoch erst dann, wenn Jack bestimmte Plattenfelder durch Draufhüpfen einheitlich färbt hat. Dann kann die Platte in der entsprechenden Farbe aufgesammelt und auf einen gleichfarbigen Plattenspieler gelegt werden. Bei einer aufgelegten Scheibe beginnt die Drum-Section mit guten Beats an, und so nach und nach gibt's den kompletten Song zu hören. Behindert wird Jack spaßigerweise noch von klassischen Instrumenten, die auf den Plattformen umherhüpfen und unseren Helden platt machen wollen. Wehren kann sich Jack mit Kassetten, die den Klassikern den Weg versperren. Zwar läßt vom Spielprinzip her *Q-Bert* grüßen, doch INFOGRAMES hat das Spiel witzig in Szene gesetzt und viel, viel Sound spendiert. Die gesampelte Titelmelodie und vielen Melodien gab's beim ST zwar auch, sind beim Amiga aber natürlich etwas klarer. Letzte Besonderheit: eine abspeichernde Highscoreliste mit 1000 Eintragungen. Das Spielprinzip ist zwar etwas müde, aber ein kurzweiliges Vergnügen ist JUMPING JACK SON allemal.



Michael Suck

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Programm: Turrican, **System:** Amiga, **Preis:** 69 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.

Im letzten Heft habe ich Euch von **TURRICAN** für den C-64 berichtet und kurz erwähnt, daß dieses Game auch für den **Amiga** erscheinen wird. Nun ist die Amiga-Fassung fertig, und ich habe mir das Ding reingezogen. Nicht schlecht, Herr Specht, da geht wirklich einiges ab! Doch zuvor noch ein paar Worte zur Story.

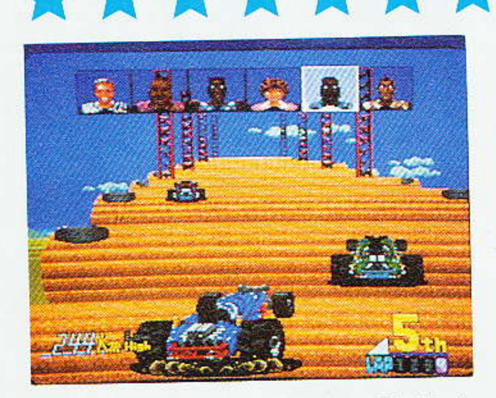
Man steuert einen Supergrobi durch insgesamt dreizehn Level. Dieser muß 'nen Typen mit Namen Morgul aufspüren und dem Knaben kräftig eins auf die Nase geben, hat der's sich doch tatsächlich getraut, dem Volk Angst und Schrecken einzujagen und bubu zu machen! Das läßt sich der Held des Spieles nicht bieten, und deshalb hat er sich 'n paar ordentliche Wummen besorgt, um nun mit Karacho zurückzuschlagen!

Soviel also zur Story, dem unwichtigsten Element dieses Smashing-Titels. Viel wichtiger sind die technischen Novitäten, die das eingespielte Programmierteam **FACTOR 5** in TURRICAN „gepackt" hat. TURRICAN beinhaltet in seinen 13 Levels insgesamt 1300 Bildschirme, vollgeproppt mit allem, was zu einem guten Spiel gehört. Der ganze Bildschirm wird in alle nur denkbaren Richtungen – teilweise sogar in bis zu drei Ebenen – in 50 Bildern pro Sekunde gescrollt. Da gibt's kein Ruckeln zu sehen! Sauber, Jungs! Auch Chris „gib mir 'ne elf" Hülsbeck hat sich bestens bemüht: Er spendierte 20 gutklingende Sounds, die genauso hervorragend zum Spiel passen wie die 30 unterschiedlichen Digisoundeffekte.

Glücklicherweise blieb das Gameplay dabei nicht auf der Strecke. TURRICAN war schon auf dem 64er ein schlichtweg geniales Spiel, das alles aus dem „angegrauten Volks-Compi" herausholte. Auf dem Amiga wird dasselbe geboten, mit 16-Ventil-Standard versteht sich. Ich hoffe, Ihr versteht, was ich damit meine! Dat Ding ist jut. Kaufen und **ASM-HIT** sind anjesacht! Glückwunsch, **RAINBOW ARTS!**

Torsten Oppermann

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11

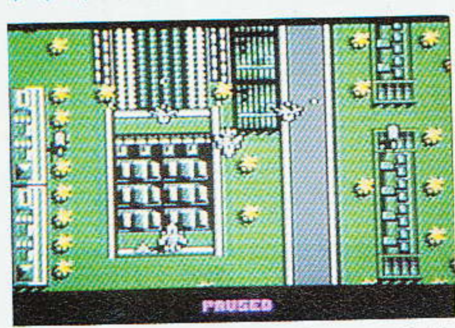


Programm: Power Drift, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Asmik, Japan, **Muster von:** 68

Na also, es geht doch! Geifernd warten wir nach zig Ankündigungen nun schon auf die Umsetzung von **POWER DRIFT** für die **PC-Engine**. Und nun ist es endlich soweit! Endlich können die technischen Fähigkeiten der Engine dazu benutzt werden, den tollen Fahrsimulator aus den Spielhallen ansprechend auf die heimische Mattscheibe rüberzubringen. POWER DRIFT ist jedoch kein Rennspiel nach dem üblichen Schema, vielmehr werden die neun holprigen Runden über Stock und Stein, Brücken und Berge mit einem Buggy ausgeführt, der eigentlich häufiger springt als fährt. Die zwölf Fahrer der Rennen sind kaum weniger originell und zeichnen sich besonders durch ihre witzige Mimik aus. Je nach persönlicher Vorliebe und Identität kann sich der Spieler vor Beginn einen dieser markanten Köpfe als Piloten aussuchen. Natürlich ist das Renngeschehen gegenüber den früheren 16-Bit-Fassungen um einiges fixer geworden, denn die Engine hat ja schließlich 'ne schicke Hardware. Alle Straßenobjekte werden schnell und flüssig gezoomt, der Rechner bekommt nur ganz selten Geschwindigkeitsprobleme. Leider ist alles ganz schön hektisch geworden, so daß es sehr schwer ist, die Mitbewerber zu überholen. Allerdings liegt hier der Hase begraben, denn man kommt nur dann in die nächste Runde, wenn man einen der ersten drei Plätze belegt hat. Leider besitzt man nur dann gute Aussichten, wenn gleich nach dem Start geschickt überholt wird. Eine Aufholjagd innerhalb der vier Runden ist fast unmöglich. POWER DRIFT spielt sich allerdings hervorragend, die Steuerung ist sehr direkt, Schaltungsfehler sind aufgrund von nur zwei Gängen ausgeschlossen. Der Sound ist nicht besonders peppig, die Effekte und Fahrgeräusche können sich jedoch sehen lassen. Tja, das ist wohl knapp am Hit vorbei!

Michael Suck

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9



Programm: Sonic Boom, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 DM (Diskette), **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** 7 / 15 / 21

Was passiert wenn? Spielen wir doch einfach mal ein heiteres Fragespielchen: Was passiert wenn ein schlechtes 16-Bit-Game auf den **C-64** umgesetzt wird? Ihr wißt es nicht. Na, dann will ich's Euch ausnahmsweise verraten. SEGA, sicherlich eine der bekanntesten Coin-op-Companies, bescherte den absoluten Zockern vor nicht allzulanger Zeit ein Shoot-'em-up namens **SONIC BOOM**. Die Programmierer hatten damals anscheinend keinen blassen Schimmer von Innovation und so.

Mit SONIC BOOM schufen sie nämlich ein eher mäßiges Game, das eigentlich keinen hinterm Ofen hervorlockte: Eine Mischung aus 492, 3492, **Lightning Fighter** und so weiter. Flugzeug über Screen, vertikal scroll, baller, baller, Extrawaffe, bumm. Trotzdem besorgte sich **ACTIVISION** die Rechte an den Home-Computer-Umsetzungen; sind wahrscheinlich im Sonderangebot gewesen – genau wie die Programmierer: denn schon die 16-Bit-Versionen waren unter aller Würde. Nee echt, mehr konnte da schon gar nicht ruckeln.

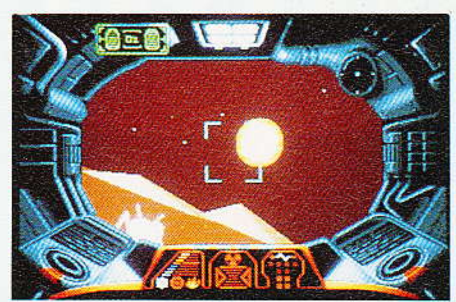
Aber was viel schlimmer ist: Die 64er-Fassung sieht nicht nur aus wie Spiele aus dem Jahr 1983. Das Ding spielt sich auch mindestens genauso schlecht! Man ist ja einiges an schlampigen Acht-Bit-Fassungen gewohnt, obwohl es eigentlich quatsch ist, denn der C-64 hat sich mittlerweile alleine in der BRD knapp dreimillionenmal (!) verkauft. Ich sehe da keinen Grund, sich nicht ausreichend um Konvertierungen für den „kleinen Amiga" zu kümmern. Doch anscheinend interessiert's bei ACTIVISION niemanden – anders kann ich es mir nicht erklären. Selbst ich, als abgehärteter Tester, habe selten ein so schlechtes Produkt gesehen. Wer's sich kauft oder irgendwie besorgt, ist selbst schuld!

fripp

Grafik	2
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	0
Preis/Leistung	2

Programm: Infestation, **System:** Atari ST, **Preis:** 85 Mark, **Hersteller:** Psygnosis Software Ltd., U.K., **Muster von:** 7, 15, 21.

Ein weiteres Mal begeben wir uns mit **PSYGNOSIS** auf „Alpha II" samt dessen unerforschte Weiten. Im Vergleich zu der langatmigen Durststrecke zwischen Ankündigung und Vollendung von **INFESTATION** für den Amiga hat man sich bemüht, die **Atari ST**-Fassung rasch hinterherzuschicken. Das Ergebnis überrascht: Nicht, daß sich am Spielinhalt etwas verändert hätte, nein, auch diesmal gleitet man als 'Explorer' mit seinem Raumschiff über die Oberfläche eines unbekannten Mondes. Durch ein (meines Erachtens zu kleines) Bullauge beobachtet man insektenartige Wesen, von den Programmierern als sogenannte 'Mondplünderer' betitelt, deren Anwesenheit die Nutzbarkeit des Mondes stark zu beeinträchtigen scheinen. Ergo: Fadenkreuz und Feuerknopf. Selbiges Prinzip trifft auch auf die Eier der Lebewesen sowie auf weitere, meist schlecht auszumachende Gegenstände, zu.
Neben dem Inhalt dieses schon etwas länger bekannten Spaßes gleichen sich auf dem ST auch die ergonomischen Gesichtspunkte von INFESTATION: Die Kommandoebene des Raumgleiters wird über die Funktionstasten gesteuert, die 'Handarbeit' erfolgt in herkömmlichem Sinne per Joystick und Feuerknopf. Hinsichtlich der technischen Umsetzung gibt's von einigen Feinheiten zu berichten: Vektorgrafik bleibt Vektorgrafik, doch was auf dem Amiga schon gut aussah, wird hier noch präziser dargestellt. Auch die Farbwiedergabe hat dazugewonnen. Schade, daß ein offensichtlicher Programmfehler das vermeintliche Plus wieder ausgleicht: Gegenstände, die durch das Bullauge erkennbar sind, scrollen, sobald sie dem eigentlichen Blickfeld entschwunden sind, durchs Innere des Raumgleiters zum Bildschirmrand. Verständlich, daß dies zu Irritationen im Spielverlauf (und zur Abwertung der Grafiknote) führen muß. Gut dagegen der Sound, der von der Amiga-Vorlage 1:1 abgenommen wurde.



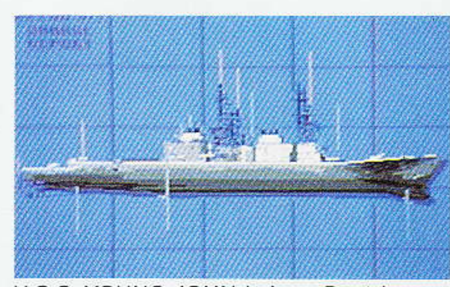
Matthias Siegk

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	5
Preis/Leistung	6

Programm: U.S.S. John Young, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** Magic Bytes.

Die **Amiga**-Fassung von **MAGIC BYTES'** Kanonenboot **U.S.S. JOHN YOUNG** ist bekanntlich ziemlich knapp am Flop vorbeigeschliddert. Um so erstaunlicher also, daß der in Gütersloh angestellte Softwareproduzent mit der Konvertierung für den **C-64** nicht lange auf sich warten ließ. Im Gegensatz zur 16-Bit-Version wirkt die Umsetzung auf 8-Bit stark beschnitten, so daß der Spieler fast schon glaubt, ein „völlig neues" Spiel vor sich zu haben. Dies fängt schon mit Art und Umfang der Missionen an, die sich einzig und allein auf den persischen Golf beschränken. Aber auch bei der Optionsvielfalt mußte U.S.S. JOHN YOUNG auf dem C-64 Federn lassen. So schrumpfte beispielsweise die Zahl der Untermenüs (Navigation, Maschinenraum, Radar etc.) von ehemals zehn auf nunmehr fünf, wodurch der C-64-Besitzer mit einer äußerst „kompakten" Schlachtschiffsimulation Vorlieb nehmen muß. Glücklicherweise entfallen die beim Amiga so nervige Ladezeiten. Selbst bei der Steuerung bekleckerte sich der deutsche Hersteller nicht gerade mit Ruhm. Zwar lassen sich die einzelnen Optionen teilweise recht komfortabel per Joystick und Icons abrufen, doch birgt diese Art der Steuerung auch ihre Schwachstellen, wie das bei der eigentlichen Steuerung des Schiffes (Kurs, Geschwindigkeit) ganz deutlich zutage tritt. In Sachen Grafik erwartet Euch wieder einmal das für MAGIC BYTES typische Wechselbad der Gefühle, denn die Qualität der einzelnen Zeichnungen und Bilder schwankt von „Schmerzensgrenze" bis „gehobene Mittelklasse".

Während die Darstellung des Radars oder die Landschaftsgrafik durchaus brauchbar gerieten, darf sich der Spieler ansonsten eher auf grafische Einöde freuen, wohlgemerkt auch für C-64-Verhältnisse. Alles in allem fiel die erste 8-Bit-Umsetzung von U.S.S. YOUNG JOHN keinen Deut besser aus als das „Amiga-Ideal". Da gibt's wesentlich Besseres in diesem Genre.



Torsten Blum

Grafik	5
Handhabung	6
Technik/Strategie	4
Spielwert	2
Preis/Leistung	4

Programm: Nemesis, **System:** Gameboy, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Konami, **Muster von:** 68

Wer hät's gedacht? **KONAMI** hat doch tatsächlich das edle Ballerspiel **NEMESIS** für den **Gameboy** umgesetzt! Die große Preisfrage. Wie bringt man ein horizontal scrollendes Actionspiel mit unendlich vielen Gegnern auf die Größe eines winzigen LCD-Bildschirms, und das auch noch spielbar??? Kaum zu glauben, aber es geht wirklich. Die einzelnen Levels sind zwar etwas gestrafft worden, aber ansonsten spielt sich NEMESIS auf dem Gameboy ganz genauso wie bei den großen Jungs. Klaro, die Gegner und das eigene Raumschiff sind recht winzig geworden, und das flüssige Scrolling wird durch die Nachleuchtdauer des Schirms ein bissel schwammig, aber das Gameplay ist nach wie vor super, die Übersicht geht nie flöten! Gekämpft wird in fünf Levels, verfügbar sind einige Extrawaffen (Doppelschuß, Laser, Missiles, Waffendrohnen), Speed up's sowie ein Schutzschild. Die Dinger bekommt Ihr, indem komplette Feindformationen abgeschossen und die Creditsymbole aufgesammelt werden. Pro Symbol rutscht das verfügbare Extra auf der Waffenleiste eines weiter, per Feuerknopf zwei wird es angewählt. Also, alles wie gehabt. Sogar die Grafik ist nahezu identisch zum Original, natürlich nunmehr in Schwarzweiß. Einzig und allein am Sound wurde noch gefeilt, denn KONAMI präsentiert auf dem Gameboy sechs nageneue, hervorragende Melodien, bleibt sich aber im Stil treu. Der Schwierigkeitsgrad bei NEMESIS sollte jedoch nicht unterschätzt werden, denn das Spiel ist hammerhart. Glücklicherweise gibt's jetzt eine Optionsseite, auf der zwischen zwei Schwierigkeitsgraden gewählt werden kann und die Anzahl der verbleibenden Raumschiffe bis auf 99 hochgeschraubt werden kann. Na, dann mal ran!



Michael Suck

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Programm: Antago, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Art of Dreams, **Muster von:** 10.

Alle Achtung! Die Jungs von **ART OF DREAMS** sind wirklich auf Draht! Die konvertieren ja wie der Blitz. Kaum trifft die Neuvorstellung bei uns ein, da hat man die Konvertierung auf den Amiga auch schon losgeschickt. **ANTAGO** heißt dieses gewisse Etwas, das ich meine. In der ASM 5/90 wurde es vorgestellt. Ein Strategiespiel, daß auf einem äußerst simplen Spielprinzip beruht. Tic, Tac, Toe dürfte so ziemlich allen unter Euch ein Begriff sein. Aber für Unwissende: Bei ANTAGO wird ein Spielbrett mit fünf mal fünf Kästchen benutzt. Nun wird abwechselnd gesetzt. Man hat die Möglichkeit, zu zweit oder gegen den Compi zu spielen. Es kann auch Compi gegen Compi angewählt werden. Da kann man sich vielleicht gleich vorab ein paar Tricks abgukken. Egal, in welchem Modus man nun spielt, wer zuerst eine vollständige Reihe (Horizontale, Vertikale oder Diagonale) mit Steinen besetzt hat, ist der Sieger. ANTAGO hat aber noch eine Besonderheit, die das Spielgeschehen um einiges verlängert. Wenn man nämlich in eine Reihe setzt, die eigentlich schon mit Steinen gefüllt ist, so fällt der am Ende liegende herunter. Lustig ist dieses Game allemal. Engel und Teufel spielen nämlich gegeneinander. Diese beiden sind auch auf dem Bildschirm zu sehen. Sie laufen um das Spielbrett, um Wölkchen oder Feuerbälle (typgerecht) zu setzen. Das es da nicht ohne Reibereien abgeht, ist ja wohl logisch. Sie schubsen sich gegenseitig von einer Ecke in die andere und schneiden sogar Grimassen.

ANTAGO ist ein witzig aufgemachtes Spiel, das Cruisers und meinen Kopf schon ganz schön zum Rauchen gebracht hat. Technisch steht die Amiga-Version der des Atari ST natürlich in nichts nach. Wär'ja auch der Hammer, wenn es da irgendwelche, womöglich auch noch schwerwiegende Unterschiede gäbe. *Sandra Alter*

Grafik	8
Handhabung	9
Strategie/Technik	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	9



Programm: Pursuit to Earth, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 Mark (!), **Hersteller:** Exocet, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

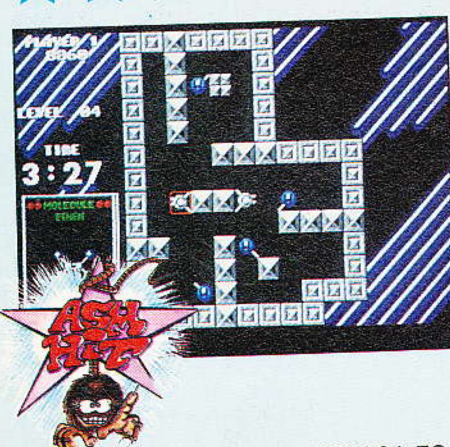
Wer erlaubt diesen Leuten eigentlich, ein schon dermaßen schlechtes Game auch noch auf dem **Atari ST** herauszubringen? Die Amiga-Version von **PURSUIT TO EARTH** ist ja schon knapp am Flop des Monats vorbeigegangen. Aber mit der Konvertierung auf den ST hat sich **EXOCET** im negativen Sinne noch einmal selbst übertroffen.

Aufgabe ist es, verschiedene Formationen von Raumschiffen abzuschießen, um von einem Planeten auf den nächsten zu gelangen. Während des Fightens (wenn man das hier überhaupt so nennen kann), kann man einiges an Bonuspunkten einsacken. Jeder Bonus bedeutet eine Extrawaffe. Diese werden auf einer Leiste am unteren Bildschirmrand angezeigt und können mit Hilfe von „Space" angewählt werden.

Aber was nützen alle tollen Extras und Trallalas? Auf dem ST läuft das Ganze nämlich noch langsamer, das Raumschiff schießt noch schlechter, die Grafik ist ein einziges Ruckeln! Zu allem Überfluß braucht man nun auch noch zwei Disketten. Wofür? Gar keine wäre vielleicht angebrachter! Das müssen wirklich schon ein paar ausgekochte Programmierer gewesen sein, die sowas zustandegebracht haben. Oder haben die das im vollen Kopf gemacht? Nun, wie dem auch sei, das können die Herren nur selbst beantworten. Daß es schon mal ein Automatenspiel namens *Gyruss* gab, wird wohl auch keinem der Macher bekannt sein. Und daß dieses dem jetzigen PURSUIT TO EARTH vom Ablauf her sehr ähnlich ist, ist sicherlich auch der reine Zufall!? Da könnte mich echt die Wut packen, wenn mir sowas schon am frühen Morgen in die Hände gerät! Was allerdings noch der dickste Hammer ist: **Auf der Verpackung ist das Titelbild der ASM 1/89 abgebildet.** Das ist ja schon fast Negativwerbung für uns! Ich möchte hiermit feststellen, daß die ASM nichts, aber auch rein gar nichts mit diesem in jeder Hinsicht mißratenen Game zu tun hat!

Sandra Alter

Grafik	1
Sound	1
Spielablauf	2
Motivation	0
Preis/Leistung	1

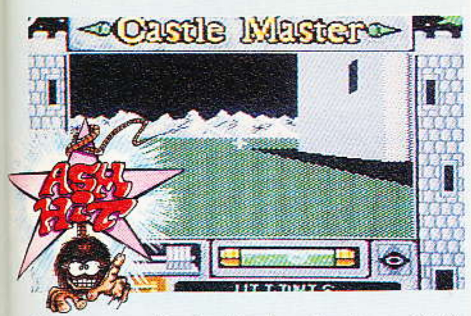


Programm: Atomix, **System:** PC (CGA, EGA, VGA, 3,5 Zoll, 5,25 Zoll), Atari ST, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Thalion Software, **Muster:** Thalion.

Frisch, fromm, fröhlich – fies! Das waren die ersten Worte, die Kollege Bernd Zimmermann zu **THALIONs** Kniffelspielchen **ATOMIX** einfielen. In seinem Test von ATOMIX wies er nicht zu Unrecht darauf hin, daß es meist die einfachen Spiele sind, die stundenlang vor dem Bildschirm fesseln. Ich kann ihm da nur zustimmen. ATOMIX ist ein Programm, vor dem man sich in acht nehmen sollte. Es ist irgendwie wie eine Droge: Hat man einmal damit angefangen, kommt man nicht mehr davon los! Warum ATOMIX so süchtig macht, weiß eigentlich keiner so genau. Nur daß es süchtig macht, kann jeder bestätigen!

Leider konnte man ATOMIX bisher nur auf einem Amiga spielen. Doch dem Manko hat THALION jetzt ein Ende bereitet. Ab sofort kommt jeder Besitzer eines **PC** oder **ATARI ST** in den Genuß dieses tollen Spieles. Hauptthema des Games ist die Chemie. Chemie deshalb, weil man aus verschiedenen Atomen, dargestellt mittels Kugeln, Molekülmodelle „bauen" muß. Am unteren linken Bildschirmand sieht man das Molekülmodell, welches es zu erschaffen gilt. Allerdings hat die ganze Sache einen Haken: Sind die Atome erst einmal in Bewegung gebracht worden, kriegt man sie so schnell nicht wieder zum Stoppen; zumindest bis sie auf ein Hindernis treffen. Gespielt werden kann sowohl allein als auch zu zweit. THALION-Boß Holger Flöttmann teilte uns mit, daß in den nächsten Wochen die Umsetzungen für alle Achtbitter (Speccy, CPC, C-64) folgen werden. Wollen wir hoffen, daß diese genausogut werden wie die 16bitter (Amiga, ST, PC). *Torsten Oppermann*

Grafik	8
Handhabung	9
Technik/Strategie	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Programm: Castle Master, **System:** C-64, IBM-PC, Atari ST, **Preis:** je nach System und Datenträger (C-64 auch auf Kass.) zwischen 32 und 80 Mark, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Man kann es drehen, wie man will; man kann das Ding reinhauen, wohin man will – immer kommt eines dabei heraus: ein atmosphärisch dichtes Adventure im gewohnten FREESCAPE-Stil. Nachdem ich die Amiga-Version schon im letzten Heft verhittet habe, kann ich beim besten Willen auch nicht die anderen Fassungen verreißen. Diese sind: **Atari ST** und **IBM-PC.** Die **C-64**-Version allerdings weicht etwas vom „Rest" ab. Dies betrifft nicht nur die grafische Darstellung, das Ruckeln oder die Geschwindigkeit. Vor allem in puncto Steuerung (Stick kann man kaum ordentlich einsetzen) ist unser Adventure ein bisserl zu schwach geraten. Kurz zum Inhalt: Der Prinz/Prinzessin wurde vom bösen Magister geklaut und ins Schloß verschleppt. Nun muß der/die Held/Heldin versuchen, sich Stück für Stück nach vorn zu arbeiten, Schlüssel aufzusammeln, Türen zu öffnen, Räume zu erforschen, Geister zu töten und pausenlos Speisen und Getränke zu sich zu nehmen. Findet man den Magister, wird man ihn beseitigen müssen, um Bruder/Schwester zu retten. **CASTLE MASTER** von **DOMARK** zeigt seine Stärke hingegen bei den Amiga-, ST- und PC-Varianten, wobei anzumerken ist, daß die Maussteuerung wohl das probate Mittel ist, um sich durch die Katakomben zu schleppen. Auch sind alle 16bittler relativ schnell, so daß man ohne mühseliges „Ans-neue-Objekt-ruckeln" (C-64) arbeiten kann. Die verschiedenen Hinweise auf den gelben Tafeln gilt es zu entschlüsseln. Aber aufgepaßt: Nicht alle Aktionen **müssen** ausgeführt werden; teilweise handelt es sich um falsche Fährten, die dem Abenteuer zum Verhängnis werden sollen. Um das Richtige rauszufinden, muß man schon ein wenig üben, das Spiel ab und an saven und sich eine Karte zeichnen. Und: Wer die Zugbrücke mit dem Gewaltbrocken, der draußen vor der Türe liegt, „öffnen" will, muß schon herkulesstark sein! Das heißt, zunächst Mahlzeiten verschmähen und kurz vor der Aktion richtig fressen und saufen (diese Ausdrucksweise war im Mittelalter durchaus gebräuchlich), um Power aufzubauen.

Kurzum: ST- und PC-Versionen sehr gut; die C-64-Variante ist bestenfalls nur Durchschnitt. *Manfred Kleimann*

	64er / ST / PC
Grafik	6 / 8 / 8
Sound/SFX	4 / 9 / 5
Story	9
Atmosphäre	9 / 11 / 11
Preis/Leistung	7 / 10 / 10

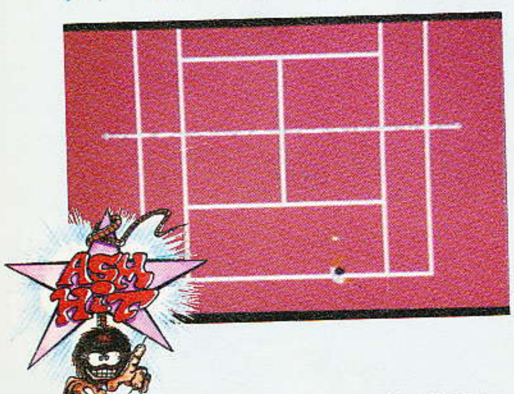


Programm: Their finest hour – The Battle of Britain, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Lucasfilm Games, **Muster von:** Rainbow Arts, Düsseldorf.

Geschichte und Computer. Immer mehr Firmen nehmen sich geschichtliche Themen zur Vorlage. Waren es doch anfangs eher die Simulationsprogramme von SSI und Co KG – mittlerweile aber gibt es in fast jedem Genre geschichtsauthentische Software. **LUCASFILMs** Flugsimulator **BATTLE OF BRITAIN – THEIR FINEST HOUR** hält sich sehr stark an die Luftschlacht der Royal Air force gegen die Deutsche Luftwaffe, die am zehnten Juli 1940 begann und zugunsten der Engländer ausging. An diese „schönste Stunde" wird man sich sicherlich noch in 1000 Jahren erinnern; selbst wenn das Britische Empire und der Commenwealth bis dahin andauern. LUCASFILM, bekannt durch erstklassige Adventures (*Maniac Mansion, Indiana Jones usw.*) wagte sich mit BATTLE OF BRITAIN zum zweiten Mal an eine Flugsimulation. Der erste Versuch war zwar nicht allzu erfolgreich, doch die geschäftstüchtigen Amis lassen sich ja nunmal nicht so leicht entmutigen. Schließlich kann man mit Computerspielen ziemlich viel „Schotter" machen.
Ende 1989 erschien die Schlacht um England für alle MS-DOS-kompatiblen PCs. Knapp sechs Monate später (Mai 1990) liegt die fertige **AMIGA**-Fassung vor. Die Erwartungen waren natürlich sehr hochgeschraubt, denn mit der PC-Version setzten die Amerikaner Maßstäbe in Sachen Flugsimulatoren und Zubehör. Zubehör deshalb, weil BATTLE OF BRITAIN ein fantastisches Handbuch beiliegt, das den User mit jede Menge Hintergrundinfos versorgt. In Sachen Zubehör hat sich auch nicht viel getan: Immer noch exzellent. Doch die Software kommt lange nicht an den Standard der PC-Fassung heran. In keiner Weise werden die Grafikfähigkeiten des Amiga ausgenutzt. Die Zoom-Routinen sind 'ne ganze Ecke lahmer als zuvor, und nicht einmal die Backgrounds und Sound-Effects wurden auf Amiga-Standard gebracht. Eingefleischte Freaks werden sich daran aber bestimmt nicht stören, denn die Geschwindigkeit ist im Rahmen des Erträglichen und die Missionen allesamt gut spielbar.

Torsten Oppermann

Grafik	7
Sound	6
Handhabung	11
Technik/Strategie	11
Spielwert	8
Preis/Leistung	9



Programm: Tie break, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark (Disk), **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

Die **STARBYTE**-Führungsriege macht bestimmt gerade Urlaub in der Karibik, denn mit den letzten beiden Releases (*Rings of Medusa*, **TIE BREAK**) hat man sich so richtig gesund gestoßen. *Rings of Medusa*, das Super-Strategiespiel, führte eine geraume Zeit die **ASM TOP 30** an und verkauft sich immer noch in rauhen Mengen. Der zweite Smashtitel – TIE BREAK –, übrigens knapp am **ASM-MEGA-HIT** vorbeigeschrammt, rutscht ebenfalls Monat für Monat einige Plätze in Richtung *Medusa*. Kein Wunder: Hat man doch mit TIE BREAK ein Tennisspiel programmiert, an das kein anderes Computerprogramm dieses Genres herankommt.

TIE BREAK gab's bisher nur auf Commodores Amiga. Nun aber können auch die „kleinen" **64er** kräftig das Tennisracket schwingen! Das Bochumer Softwarehaus hat TIE BREAK nämlich endlich auf 8bit „gedrosselt". Doch vom eigentlichen Drosseln kann natürlich keinesfalls die Rede sein. Es wurden nämlich fast alle 16bit-Features übernommen (Sprachausgabe und Vier-Spieler-Option fehlen).

TIE BREAK bietet – wie's sich gehört – mehrere verschiedene Spielmodi. Vom Training bis zum World Tournament ist praktisch alles vorhanden. All dies boten jedoch schon die anderen Versuche, Tennis auf die Disk zu bringen. Der wichtigste Bestandteil einer Tennis-Simulation ist nämlich die Steuerung, und diese wurde zu oft vernachlässigt. STARBYTE hat die Sache mit der Steuerung aber hervorragend in den Griff bekommen. Praktisch alle vom Tennis her bekannten Schläge können mit dem Stick ausgeübt werden. Allerdings muß dabei in Kauf genommen werden, daß der Computer den eigenen Spieler über den Platz jagt. Zwischen den Ballwechseln hat man selbstverständlich volle Kontrolle über seinen persönlichen Boris. Jetzt heißt es auch auf Achtbit Spiel, Satz und Sieg für STARBYTE!

Torsten Oppermann

Grafik/Animation	6
Sound	5
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	12
Preis/Leistung	10



Programm: Powerdrome, System: PC, XT, AT, PS/2, Hercules, CGA, TGA (640 Kb), EGA, VGA (512 Kb), DOS 2.0 oder höher, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** ECA, England, 7/15/21

Das Rennen geht endlich weiter! Mit über eineinhalb Jahren Verspätung ist nun die **PC**-Umsetzung von **POWERDROME** erschienen. POWERDROME, **ELECTRONIC ARTS'** hyperschnelles Raumgleiter-Rennen um den berühmten „Cyberneufe-Pokal" begeisterte mich 1988 auf dem Atari ST. Die Geschwindigkeit der 3-D-Vektorgrafik war bis dato fast einmalig. POWERDROME ist ein Hightech-Race, in welchem man nicht etwa ein Bike oder Auto steuert, die gibt's da nämlich schon nicht mehr (Jahr 2500), sondern einen affenartig schnellen Raumgleiter „Typhoon". Mit diesem Typhoon nimmt der Spieler am schnellsten Rennen des ganzen Universums teil. Der Gleiter muß in einer Rennsaison durch sechs hammerharte Kurse manövriert werden. Zahlreiche Gegner und die verschiedensten Schwierigkeiten wie Steilkurven, Tunnels usw. machen diese „Sache" zu einer regelrechten Höllentur. Besonders haarig ist die Steuerung, die laut EA aufgrund von Kundenwünschen bei der PC-Version entschärft wurde. Am meisten Probleme bereitete mir damals die Lenkung des Gleiters; beim kleinsten (M)ausrutscher kam dieser von der Strecke ab. Michael Powell überarbeitete die Steuerung noch einmal kräftig und baute eine „Zentrierfunktion" ein, mit deren Hilfe der Gleiter besser kontrolliert werden kann.
Die PC-Version läßt unterschiedliche Darstellungsmodi der Grafik zu, damit die Geschwindigkeit nicht zu sehr absackt. So kann z.B. die ausgefüllte Grafik durch „Drahtgestellgrafik" ersetzt oder der Rückspiegel ausgeschaltet werden, was selbstverständlich mehr Speed bringt. So richtig Spaß bringt PD aber erst auf einem 286er mit VGA-Karte. Auf anderen Rechnern bringt PD nur halbsoviel fun und kommt keinesfalls an den 68000er-Speed 'ran.

Torsten Oppermann

Grafik	11 (AT) / 7 (XT)
Sound	pieeeps
Motivation	10
Spielablauf	10
Preis/Leistung	10

OB BLOND ODER BRAUN – MANNI WAR DER CLOWN

Wir befinden uns just in der Zeit, wo ein jeder versucht, über den Umweg Fußball-Weltmeisterschaft, seine Pfündchen (Sterling) ins Trockene zu bringen. Da werden „neue Perspektiven" erarbeitet; der Fußballsport auf dem Computer reformiert. **AUDIOGENIC** hat es „gewagt", ein erfolgreiches Fußball-Konzept vom 64er zu übernehmen und dies nun auf die 16bitter zu übertragen. **EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER** kann demzufolge auf das bekannte Schema zurückgreifen, das, stark verbessert, auf dem ST und Amiga ebenso erfolgversprechend ist. Ähnlich dem legendären *Commodore Soccer* läuft's auch bei INTERNATIONAL SOCCER ab. Allerdings hat man beim AUDIOGENIC-Produkt die Möglichkeit, selbst während des Spiels (linke SHIFT-Taste + Q) einen oder zwei Spieler auszutauschen. Ein gewisses „Beckenbauer-Flair" kommt auf, besonders, wenn es um die Frage der Einwechselungen geht (auf der Tribüne muß keiner Platz nehmen!).

Bevor wir uns dem Spiel zuwenden, ist es wichtig, sich eine Klarheit über die einzelnen Teile der verschiedenen Menüs zu verschaffen. Hierzu schlägt man das Handbuch auf (dafür ist es ja da). Wir wissen sehr schnell, daß man mit 8 Teams entweder den „Cup" (K.O.-System), eine „League" (jeder gegen jeden; Tabelle), eine „Saison" (normaler Spielbetrieb mit zusätzlichem Cup) spielen oder ein Freundschaftsspiel ansetzen kann.



Der Ball wird mit der Brust gestoppt – und auf zum Gegenangriff!

Unter den „Options" können wir u.a. festlegen, wie lange wir spielen möchten (von 8 bis 90 Minuten), ob wir den (super animierten) Torhüter vom Rechner steuern lassen möchten oder in welcher Formation wir auflaufen. Es ist nämlich möglich, entweder allein oder mit 'nem Partner gegen eine Computer-Elf anzutreten. Zum anderen gibt's natürlich auch die Zwei-Player-Variante, die Klein und Amann sofort anwählten. Noch schnell die Farben der Trikots ausgewählt (ich versuchte vergebens, Achim mit 'nem shocking Rosa zu verwirren...) und sich das Team angeschaut. O.k., die Energiepunkte der Jungs stehen auf 99 – es kann losgehen!

ASM HIT

»INTERNATIONAL SOCCER – Langer Pässe, kurzer Sinn – ein Klassespiel!«

Nun, in den ersten Matches versuchte ich (natürlich) mit aller Gewalt, die Murmel in Achim's Gehäuse unterzubringen. Sinnvoller wäre es gewesen, dem talentierten ASM-Mitstreiter mit Technik und Übersicht beizukommen. Doch: Die hatte **er**; der schwerfällige Manni tat's seinem Lieblingsklub gleich (KSV Hessen Kassel) und versuchte es mit der Brechstange.

Die Pässe konnte ich herrlich schlagen, keine Frage. Allerdings landeten diese entweder beim Gegner (Achim) oder im „freien Raum". Im Klartext: Es ging so ziemlich alles in die Hose. Achim freut sich und bietet mir ein Duell um 'nen „Blauen" ('nen kleinen!) an, welches ich allerdings aus gutem Grund ablehnte. Ich hatte alle Hände voll zu tun, um mit Stick und Feuertaste einigermaßen ordentlich zu agieren.

Die totale Konfusion erzeugte Torstens Hackentrick, den ich bis heute noch nicht richtig schnalle (Feuerknopf drücken und Stick in die entgegengesetzte Laufrichtung bewegen. Danach wieder nach vorn und Feuer loslassen).

Ich versuche, mich zu erinnern, wie das noch gleich war: Der Spieler mit der Markierung ist aktiv. Per Feuerknopfdruck kann ich auf einen anderen, vielleicht besser postierten, „umschalten". Gedribbelt habe ich ohne Feuer, aber mit zentriertem Stick. Pässe schlagen und sich bewegen kann man in 5 Richtungen (vorher einstellbar). Ob man einen Pass anbringt, gerade nach vorn schießt oder den Ball „lobt", hängt von der Dauer des gedrückten Feuerknopfes ab. Den Torhüter zwinge ich zu einer Parade, wenn das Leder sich in der Gefahrenzone aufhält.

Er hechtet, springt oder faustet, je nach Lage der Dinge – und das macht er ausgezeichnet. Regelgerecht schlägt er den Ball aus der Hand ab oder prescht die Kugel mit Anlauf und Schmackes von der Linie ins Mittelfeld. Zum Kopfball



Programm: Emlyn Hughes International Soccer, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Audiogenic Software, London, England, **Muster von:** Audiogenic, England.



Man lasse sich nicht täuschen: Hier wurde Tortellini von den Beinen geholt.

kommt man mehr oder minder automatisch (kurzes „Feuer"); den Flugkopfball führt in der Regel nur ein Verteidiger aus, der mit einem hohen Ball in den Strafraum konfrontiert wird. Die Spielstärke („Skill Level") liegt bei „1" am höchsten.
So, nun habe ich mir alles notiert und kann mit gestärktem Selbstbewußtsein mit England gegen Amann zu Felde ziehen. Denkste! Der Bursche hat sich die Deutschen ausgesucht, ihnen die typischen Trikots und mir eine weitere Niederlage verpaßt. Stick- und Kopfschüttelnd mußte ich mitansehen, wie der junge Spund die Bälle mit der Brust annahm, sie ausgezeichnet (mit gelungenem Kurzpass-Spiel) weiterleitete und meinen Keeper des öfteren mit Hakenschlagen das Nachsehen gab. Meine Antwort darauf war der pure Kampf. Die Nerven lagen blank; die Unsicherheit nahm zu. Wie ein Hühnerhaufen watschelten die Engländer mal nach vorn, mal hektisch zurück. Das ständige Umschalten sorgte für weitere Verwirrung, während Amann mich nach allen Regeln der Kunst ausknockte...
Jetzt kam mir nur noch ein Gedanke: Neue Moral mit 'ner besseren Mannschaft (na ja, jedenfalls dem Namen nach!). Ich formatierte mir eine Datendiskette, wechselte im „Colours"-Menü die Hautfarbe (statt „Blond" mal „Braun") und gab den gelbgekleideten Boys den Namen „Brazil". Mit neuem Schwung und verbesserter Technik dribbelte ich nun meinen „kleinen" Amtskollegen schwindelig, legte mir die Bälle per Knie vor (muß wohl an Brasilien gelegen haben) und kam zu hochkarätigen Chancen. Eigentlich waren es nur drei, aber alle wurden verwertet. Das Endresultat: 3:1 für Brasilien. Frohen Mutes machte ich mich vor etwa 20 Minuten an diesen Testbericht, immer eingedenk der Tatsache, daß Achim Amann mich vielleicht hat gewinnen lassen, um morgen um 'nen Zehner mit mir zu zocken...
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER ist ein feines Fußball-Abenteuer, das viele kleine Features enthält, die alle erst mal beherrscht werden müssen. Besonders das Pass-Spiel in verschiedene Richtungen gefiel mir besonders. Das einzige Manko: Der Ball rutscht bisweilen (besonders nach vorn) etwas zu schnell und unkontrolliert. Auf der anderen Seite muß man schon den Mitspieler rechtzeitig in Position bringen, um den Ball aufnehmen zu können. Dies wird ein wenig erschwert durch den fehlenden „Scanner", den wir beispielsweise von *Kick Off* her kennen, aber auch nur selten beachtet haben.
Die Geräuschkulisse ist mächtig! Diese Fangesänge kann man aber auch einfach abschalten, wenn man unter Ausschluß der Öffentlichkeit spielen möchte. Die Animation der einzelnen Spieler ist fantastisch. Die verschiedenen Bewegungen kann man durch Einfrieren mittels der linken SHIFT-Taste studieren: Spieler lehnen sich zurück, laufen äußerst realistisch, nicken den Ball von der Torlinie oder (Torhüter) lenken den Ball über die Latte. Die Fouls werden mit Freistoß bzw. mit Elfmeter geahndet. Gelbe oder gar Rote Karten werden nicht „vergeben". Kein Wunder, befindet sich doch kein Schiri oder Linesman im Spiel...

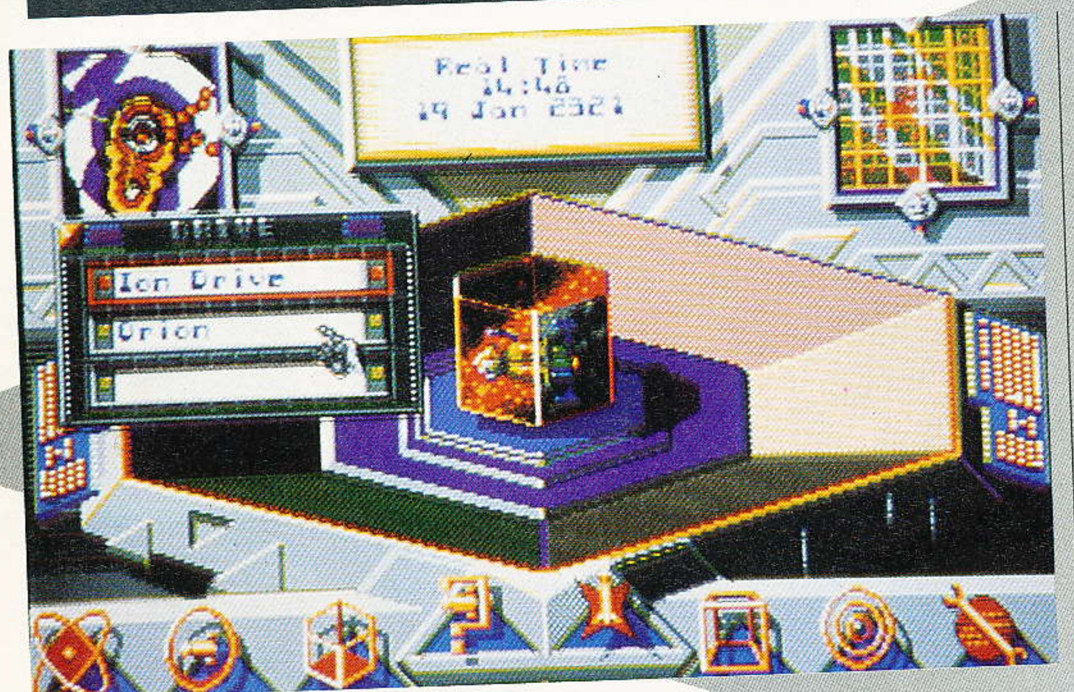
INTERNATIONAL SOCCER ist all' den Fußballfreunden zu empfehlen, die sich etwas länger mit den Feinheiten aufhalten und dann gegen Achim spielen **müssen.** Werde wohl nicht umhinkommen, mit ihm einige Matches auszutragen (hoffentlich verliere ich nicht gar so viel!). Im 8bit-Bereich sollen angeblich an die 100.000 Exemplare verkauft worden sein. Na denn, auf zu den nächsten 100.000! Meinen Segen hat der „EMLYN HUGHES" auf jeden Fall. Ein Klassespiel! *Manfred Kleimann*

Animation	11
Sound	**Gejohle**
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	10



Amann auf dem Weg zum x-ten Tor. In dieser Einstellung wird deutlich, wie desolat Manfreds Abwehr war. (Foto: Atari ST)

Out of Irgendwo



Programm: Gravity, **System:** Amiga (getestet), ST, PC, **Hersteller:** Image Works, England, **Preis:** ca. 85 DM, **Muster:** 7 / 15 / 21.

Stellen wir uns vor, wie die Welt im Jahre 2320 aussehen wird! Der Mensch hat längst die Schwelle zum Universum überschritten und versucht, neuen Lebensraum fernab von der mittlerweile hoffnungslos überbevölkerten Welt in anderen, fernen Sonnensystemen zu finden. Die ersten bewohnbaren Planeten hat man schon ausfindig machen können, und eine Kolonisierung findet bereits statt! Alles sieht zu diesem Zeitpunkt noch recht gut aus, und die Chancen einer erfolgreichen Übersiedlung von großen Teilen der Menschheit stehen nicht schlecht.

Doch dann geschieht etwas Unvorhergesehenes: Eine fremde Rasse – genannt „Outies“ – mischt sich plötzlich in die ernsthaften Bemühungen der Weltbevölkerung ein, neuen Lebensraum im All zu finden. Auch diese Lebensform ist auf der Suche nach etwas ganz Bestimmtem, das ihr Fortbestehen auch in Zukunft garantiert – und wie sich bald herausstellt, ist dies nichts anderes als pure Energie! Ihr bevorzugtes Ziel sind schwarze Löcher, welche, vollgestopft mit absorbierter Energie, für diesen Zweck geradezu wie geschaffen sind. Besorgniserregend wird die ganze Sache allerdings erst, als die „Outies“ damit anfangen, eine von den Menschen frisch ins Leben gerufene Kolonie in ein schwarzes Loch zu verwandeln! Von nun an ist klar, daß eine Konfrontation mit diesen Wesen unausweichlich ist, will die Menschheit nicht völlig der Willkür dieser Fremdlinge ausgeliefert sein. Die Zeit der Vergeltung steht also bevor, denn eine Galaxie ist zu klein für zwei große Zivilisationen!

Das Ziel des Spiels ist nun, die gesamte Outie-Flotte zu vernichten und das durch diese Aliens geschaffene schwarze Loch wieder in eine lebensspendende Sonne zu verwandeln. Die Simulation ist allerdings auch beendet, wenn es die Outies schaffen sollten, die Heimatbasis der Menschen zu vernichten und die Sonne ihres Sternensystems auch noch in ein schwarzes Loch zu transformieren!

An dieser Stelle beginnt für den Spieler das neue Science-Fiction-Strategiespiel **GRAVITY** (zu deutsch „Schwerkraft“) der englischen Firma **IMAGE WORKS**, die ja zuletzt durch das ausgezeichnete Rollenspiel *Bloodwych* auf sich aufmerksam machte. Möchte man das vorliegende Programm für einen Testbericht analysieren, so muß man etwas weiter ausholen, denn GRAVITY bietet mehr Detailreichtum als *Elite* und *Millenium 2.2* zusammen. Dem Spiel liegt ein rund 80 Seiten starkes Anleitungsheft bei, welches vollgepackt ist mit zahlreichen Informationen! Ohne dieses Buch gründlich studiert zu haben (zum Glück liegt dies in deutscher Sprache vor), kann man mit dem Programm überhaupt nichts anfangen.

Grundlage des Spielgeschehens ist ein Spiralnebel mit sage und schreibe 128 Sonnensystemen. Dieser Spiralnebel besteht aus 65536 Permutationen (Planeten) deren Daten und Standorte immer wieder zufällig bei jedem Neustart des Programms erzeugt werden. Dieses riesige Universum zu erforschen, ist das vorrangige Ziel des Spielers. Das Kolonisieren von zahlreichen Planeten ist ebenfalls wichtig, und ein technologisches Weiterentwickeln dieser Kolonien ist für das erfolgreiche Abschneiden im Spiel von grundlegender Bedeutung. Hat man erstmal diesen Grundstein gelegt, ist man eventuell in der Lage, die Outies zu kontrollieren und möglicherweise sogar ihre Herkunft zu enträtseln.

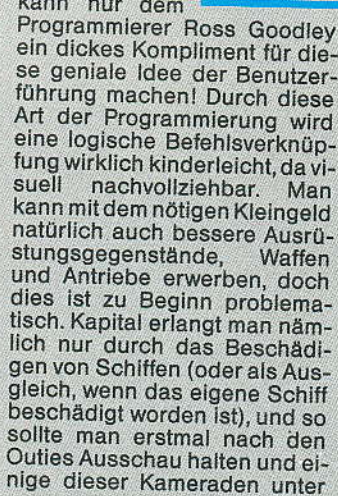
Das Pionierschiff „Hawking“ bildet gemeinsam mit 15 weiteren Schiffen die Raumflotte, der Spieler ist der erste Kommandant dieser Einheit! Ist das Programm geladen, sieht man einen ungewöhnlich aufgebauten Bildschirmausschnitt. Im Zentrum befindet sich die Perspektive des sichtbaren Weltalls mit allen an dieser Stelle erkennbaren Planeten und Sonnen (und natürlich den in diesem Bereich befindlichen Raumschiffen). Diese Darstellung ist jedoch bei Rechnern



mit nur 512K Speicherplatz nicht vorhanden und besteht lediglich aus einem kleinen Radarschirm. Jegliche Details, die man hier bei einer im Rechner eingebauten Speichererweiterung findet, fehlen völlig, und man braucht schon viel Fantasie, um ohne dieses wichtige Hilfsmittel im Spielablauf klarzukommen! Kann man dieses Raster jedoch darstellen, ist dies eine tolle Orientierungshilfe (und natürlich auch ein wesentlicher optischer Genuß), um die verschiedenen Zonen der Energieabsorption zu erkennen. Hier sieht man deutlich, wann man sich einem schwarzen Loch nähert oder sich in energieneutralen Bereichen befindet. Eine Reihe von verschiedenen Icons an den Seiten und am unteren Rand dieses Bildschirmausschnitts öffnen per Mausklick zahlreiche neue Menues. Neue Icons führen z.T. wieder in Untermenüs, und man ahnt schon beim Herumexperimentieren mit der Steuerung, wie umfangreich das Ganze ist.

Hier nun in Stichworten einige der Handlungsmöglichkeiten von GRAVITY: Diverse Antriebsarten des Raumschiffs; Möglichkeiten der Verteidigung; die (nur bei 1MB machbare) Darstellung des „Raum-Gitternetzes“; die Grafik zur Schadenskontrolle bei Raumschiffen; diverse Waffen (welche mit einer Art Editor sogar „frisiert“ werden können); der „Holotank“-Würfel (darunter versteht man eine würfelähnliche Ausschnittvergrößerung des momentanen Aufenthaltsortes in der Galaxie mit den dazugehörigen Planeten und Sonnen. Dieser „Würfel“ läßt sich beliebig in einer 3D-Perspektive drehen). Ferner: eine Auswahl verschiedener Radardarstellungen und eine „Werkzeug- und Reparaturkammer“, in der beschädigte Raumgleiter wieder in Stand gesetzt werden können. Zusätzlich hat man noch zahlreiche Möglichkeiten, seine „Drohnen“ (ferngelenkte, automatisch bewegte Robotersonden) für bestimmte Missionen zu programmieren oder sich anhand diverser Übersichtskarten Klarheit über die unzähligen bewohnten oder unbewohnten Planeten zu verschaffen (wichtig bei beabsichtigten Kolonisierungen).

Am besten hat mir die Art und Weise der Programmierung der Sonden gefallen. In einem Untermenü erscheint ein dazu extra vorgesehener Editor. Hier gibt es eine Vielzahl von Icons, die alle einer ganz bestimmten Aufgabe dienen. Möchte man also z.B. einer Drohne befehlen, ein Flugobjekt zu verfolgen oder auf einem ganz bestimmten Planetentyp zu landen, so klickt man die dazu vorhandenen „Programmiericons“ mit der Maus an und verknüpft diese auf einer dazu vorgesehenen Tafel grafisch miteinander! So etwas muß man einfach gesehen haben, und ich kann nur dem Programmierer Ross Goodley ein dickes Kompliment für diese geniale Idee der Benutzerführung machen! Durch diese Art der Programmierung wird eine logische Befehlsverknüpfung wirklich kinderleicht, da visuell nachvollziehbar. Man kann mit dem nötigen Kleingeld natürlich auch bessere Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Antriebe erwerben, doch dies ist zu Beginn problematisch. Kapital erlangt man nämlich nur durch das Beschädigen von Schiffen (oder als Ausgleich, wenn das eigene Schiff beschädigt worden ist), und so sollte man erstmal nach den Outies Ausschau halten und einige dieser Kameraden unter Beschuß nehmen – denn mit dem dadurch verdienten Geld kann man schon etwas anfangen!



»Gravity – Spielspaß gehört zum Lieferumfang!«

Resümee zum Abschluß: Die Grafik ist deutlich besser als z.B. die von *Elite*, und es gibt hier einige tolle Effekte im Spielablauf (in erster Linie bei einem Megabyte Speicher). Es wurde sehr viel Wert auf Details gelegt, und man hat bei GRAVITY eigentlich nie den Eindruck, vor einem „trockenen“ Strategieprogramm zu sitzen! Die Handhabung ist trotz der immensen Vielfalt von Steuerungs- und Bedienungselementen relativ einfach. Man muß sich aber in der Tat intensiv durch das Begleitheft arbeiten, um die Orientierung nicht zu verlieren! Alles läßt sich auch für Anfänger (dank der intelligenten Menüsteuerung) mit der Zeit nachvollziehen. Grundsätzlich ist man nur ein paar Mausklicks von der „Action“ entfernt. In diesem Zusammenhang hat GRAVITY noch ein weiteres Bonbon für den eher actionorientierten Spieler zu bieten: Die Heimatbasis beherbergt die Zentrale „Starcom“. Diese läßt sich – was die Kommandos und Anweisungen beim Spielablauf betrifft (künstliche Intelligenz des Programms) – stufenlos in ihrer Aktivität von 1-100 Prozent steuern. Damit kann man erreichen, daß beispielsweise fast die komplette Befehlsgebung an Teile der eigenen Flotte entweder nur von „Starcom“ vorgenommen wird, oder daß man sich selbst überall reinhängt (was ganz schön stressig sein kann!). Bei einer ganzen Raumflotte ist dies, wie ich finde, eine tolle Alternative, die man in dieser Form bei anderen vergleichbaren Programmen bislang vergeblich gesucht hat!

Alle Voraussetzungen für die Vergabe eines Hitsterns sind also geschaffen, sollte man meinen. Dennoch aber möchte ich hierbei auf ein überaus wichtigen Aspekt hinweisen: Der Hersteller macht nämlich nicht deutlich, daß das Spiel eigentlich nur auf den mit 1MB Speicher ausgerüsteten Rechnern zur vollen Zufriedenheit läuft! Tatsächlich sinkt die Motivation beim Spielen auf den 512K-Rechnern doch erdrutschartig ab. Die tolle Atmosphäre des Strategiespiels bleibt eben beim Anschauen eines mickrigen Radarschirms und einiger blinkender Punkte doch ziemlich auf der Strecke. Hier hätte IMAGE WORKS (denen man ansonsten nur zu diesem Programm gratulieren kann) meiner Meinung nach von vorn herein nur die Rechner mit vorhandener Speichererweiterung ins Auge fassen sollen, denn was der Käufer mit einem Amiga in Grundausstattung geboten bekommt, ist doch recht dürftig im Vergleich zu dem, was auf den Rechnern mit 1MB Speicher geboten wird. Einen Hitstern kann ich daher nur der der 1-MByte-Version des Programms vergeben und möchte den Besitzern eines Amiga mit nur 512K Speicher dringend raten, sich für den nächsten passenden Anlaß eine solche Speichererweiterung vorzumerken! Ansonsten ist GRAVITY nämlich ein wirklich tolles Programm, welches eine hundertprozentige Garantie für langanhaltenden Spielspaß bietet!

U.W.

	MByte/512k
Grafik	**9/7**
Handhabung	**9/9**
Technik/Strategie	**10/9**
Spielwert	**10/7**
Preis/Leistung	**10/7**



Geheimnisvolle, fremde Welten ...



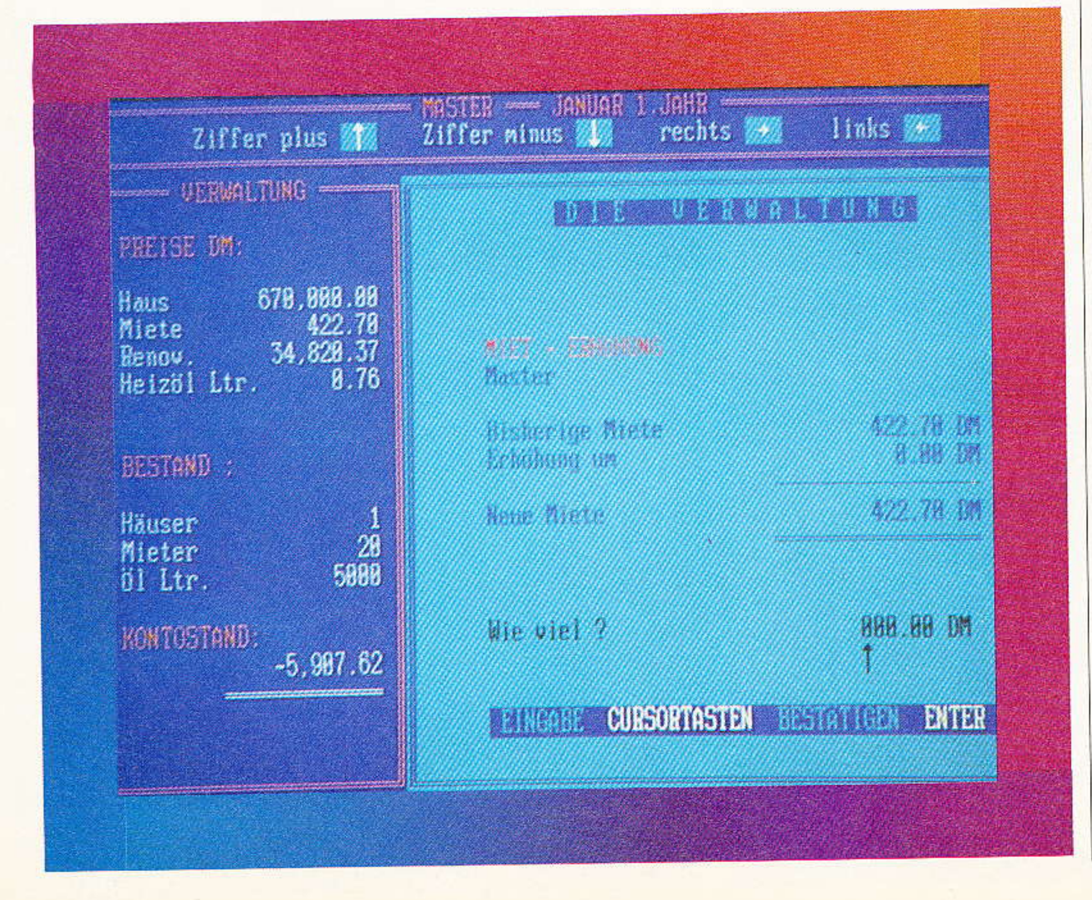
... und Vektorgrafik vom feinsten!

Hausbesitzers Freud' und Leid

Programm: Das Haus, **System:** PC (getestet), Atari ST, Amiga, **Preis:** ca 70 Mark, **Hersteller:** Ariolasoft, **Muster von:** 7/15/21.

DAS HAUS von **ARIOLASOFT** hat absolut nichts mit den Horrorstreifen *House I/II* gemeinsam. Vielmehr geht es hier um das harte Leben – das Überleben. Aber auch da kann man es natürlich gehörig mit der Angst zu tun bekommen. Der Unterschied: Hier sind jene, die dem User das Fürchten lehren wollen, keine ausgebuddelten Urgroßväter, sondern Fiskus, Mietparteien und Kosten ohne Ende.
Man hat nämlich die schwierige Aufgabe, als Haus- und Grundstücksbesitzer sein Hab und Gut ordnungsgemäß zu verwalten. Das ganze Elend beginnt mit einer Erbschaft. Man erbt ein Haus und ein Grundstück von 1000 qm. Auf dem Monitor erscheinen eine Skizze von 24 Grundstücken und eine Tabelle der möglichen Aktivitäten (Bank, Makler, Verwaltung). Ein Grundstück ist mit einem Haus bebaut – dem guten Erbstück. Die Bedienung erfolgt über die Tastatur, beschränkt sich aber auf nur vier Funktionen.
Die Freude über den plötzlichen Reichtum ist noch nicht ganz verdaut, da flattert auch schon das erste Briefchen vom Finanzamt ins Haus: Ein Steuerbescheid! Grund-, Gewerbe-, Einkommen- und Vermögenssteuer in einzelnen Posten, unten die Gesamtsumme – immerhin stolze 12.969 Mark!
Kaum ist die erste Rechnung bezahlt (wofür ich mein Konto überziehen mußte), da kommt auch schon die nächste. Diesmal nur 888,65 Mark, die für Wasser, Strom, Müllbeseitung und Abwasser an die Gemeinde zu entrichten sind. Was hilft's, als Hausbesitzer hat man es nun mal nicht leicht!
Um im Programm fortzufahren, muß die Leertaste gedrückt werden. Diesmal bekomme ich eine neue Information. Mir wird mitgeteilt, daß ich schon wieder etwas geerbt habe, und nun fragt man mich, ob ich das Erbe antrete. Obwohl so eine Erbschaft nicht immer nur Angenehmes bedeutet, trete ich sie an, und siehe da: Ich habe 181 Industrieanteile geerbt! Mit denen gehe ich sofort zu meinem Makler, um sie in Bares umzusetzen.
Nachdem ich nun meine Schulden bezahlt habe, ist noch etwas Geld übrig. Das freut mich, leider aber nicht sehr lange. Denn meine Mieter haben kein Heizöl mehr – es ist Januar – also muß ich Öl ranschaffen. Danach ein Wasserrohrbruch, die Tapete ist vollständig im Eimer (ca. 40.000,-- für die Maler). Die Fenster sind nicht richtig isoliert, zwischendurch ziehen ein paar Mieter aus, weil sie nicht in einem unrenovierten Haus wohnen wollen. Ich erhöhe die Miete – schließlich brauche ich Geld. Meine Mieter scheint das eher weniger zu interessieren, denn wieder ziehen ein paar aus. Dann endlich ein Lichtblick: Ich habe im Lotto gewonnen! Ich kann die notwendigen Reparaturen ausführen und mir sogar noch einige Aktien kaufen – das bringt schließlich Zinsen.
Kaum aber glaube ich, mich wieder gefangen zu haben, fängt meine Pechsträhne von neuem an. Der Blitz schlägt ein, ich muß Strafe zahlen, weil ich eine Fundsache nicht ordnungsgemäß abgegeben habe, die Bank gibt mir keinen Pfennig mehr – ich habe Kopfschmerzen und schalte den PC aus.
Tja, so sah mein erster Versuch als mehr oder weniger stolzer Hausbesitzer aus. Nach einer Tasse Kaffee – den ich nach dieser Aufregung auch dringend nötig habe – starte ich erneut einen Versuch. Nun läuft auch nicht mehr alles ganz so chaotisch wie beim erstenmal. Nach einer ganzen Zeit der Übung fängt es sogar an, Spaß zu machen. DAS HAUS ist zwar ein Strategiespiel, es kommt der Realität jedoch sehr nahe, und so kann man eine Menge beim Spielen lernen. Natürlich, nicht jeder ist Hausbesitzer oder macht irgendwelche Riesenerbschaften. Aber an Fiskus und Gemeindeverwaltungen beispielsweise kommt man irgendwann nicht mehr vorbei.
Im Grunde keine schlechte Idee von Autor Günter Stadthagen. Doch leider hat man das Spielprinzip zu schnell durchschaut. So kläglich, wie die ersten Versuche auch verlaufen mögen, aus Fehlern lernt man schließlich ... und bei diesem Game vielleicht eine Spur zu schnell. Dann nämlich wird's schnell langweilig. Am besten, man spielt mit mehreren Leuten (bis zu vier Teilnehmer), denn nur so bleibt das Programm einigermaßen interessant.
Die Grafik besteht aus nüchternen Tabellen und Briefen. Auch soundmäßig ist wenig los. Da gibt es nur einen Piepston, der jedesmal zu hören ist, wenn eine neue Nachricht eintrifft. Witzig sind die schriftlichen Kommentare, wenn man beispielsweise das Konto zu hoch überzogen hat. Besonders positiv ist mir allerdings die Handhabung aufgefallen. Problemlos die Bedienung, auf alle notwendigen Schritte weist der Rechner hin. Dennoch: Meiner Meinung nach könnte das Spiel für kühle Rechner einfach viel besser gestaltet sein. Aber schließlich spricht man ja auch immer vom *nüchternen* und nicht vom witzigen Geschäftsmann.

Sandra Alter



Grafik	3
Handhabung	8
Technik/Strategie	7
Spielwert	7
Preis/Leistung	5

ES GRÜNT SO GRÜN...

Programm: Sim City Terrain Editor, **System:** Amiga, IBM PC (beides getestet), Apple Mac, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

„Zurück zur Natur" ist das Motto unserer Tage. Raus aus der Stadt, frische Luft atmen, mit den Hühnern aus den Federn – Natur pur eben. Wem soviel gebündelte Öko-Power für den Anfang too much ist, der kann nun auch auf seinem Heimcomputer die ersten Schritte hin zu einem Leben zwischen Hainen, Feldern und zwitschernden Piepmätzen wagen. **INFOGRAMES** hat nämlich mit seinem **TERRAIN EDITOR** das Nachladewerk zu *Sim City* fertiggestellt, bei dem nun nicht mehr Städte, sondern jetzt Landschaften geplant werden.

Der Aufbau und die Bedienung entsprechen in allen Punkten denen des Originalprodukts, mit dem Unterschied eben, daß beim TERRAIN EDITOR Bäume, Gewässer und Freiland anstelle von Häusern, Straßen und Geschäftszonen angelegt werden. Erfreulich ist natürlich, daß *Sim City* und TERRAIN EDITOR untereinander voll kompatibel sind, so daß alle Daten vom einen zum anderen Programm transferiert werden können.

Der Terrain Editor bietet im wesentlichen zwei Spielvarianten: Zum einen kann man sich daranmachen, eine intakte, voll funktionierende Landschaft zu erzeugen, wobei die verschiedensten Faktoren zu berücksichtigen sind. Andererseits kann man eben bereits existierende Städte in ein neues Umfeld einbinden. So hat man *Sim City* um ein Feature bereichert, das sicherlich irgendwo Sinn macht. Allerdings hätte man den Editor ebensogut auch gleich mit anbieten können, denn ein wenig drängt sich schon der Verdacht auf, daß INFOGRAMES bei der Erstellung seines TERRAIN EDITORs nicht eine sinnvolle Ergänzung des Originalprogramms, sondern vielmehr ein finanzielles Interesse vor Augen gehabt hat.

So würde ich den TERRAIN EDITOR als ein Programm bezeichnen, auf das man getrost verzichten kann. Wenn er auch, für sich genommen, durchaus eine lohnende Anschaffung wäre, so hat er doch *Sim-City-Besitzern* keine nenenswerten Verbesserungen oder Neuerungen zu bieten.

Bernd Zimmermann

Grafik	**7**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**6**
Spielwert	**5**
Preis/Leistung	**5**

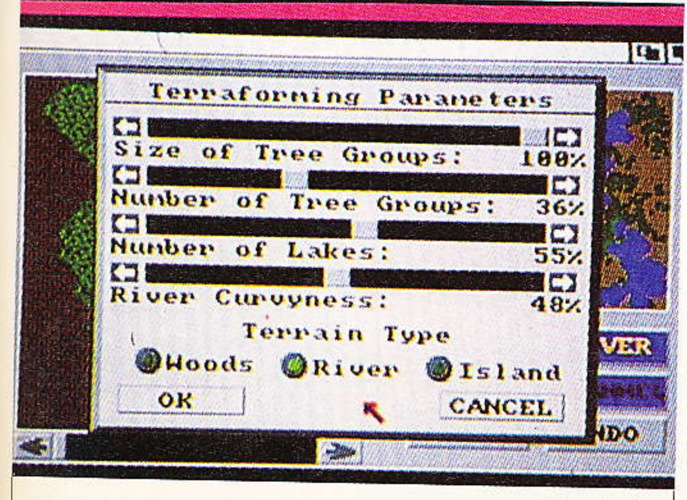


Foto: Amiga

ASM zum Selbermachen – SO nicht!

Programm: Das Magazin, **System:** Amiga, C-64 (beides getestet), Atari ST, Amstrad CPC, **Preis:** je nach System und Datenträger zwischen ca. 40 Mark und 70 Mark, **Hersteller:** Ariolasoft, Rietberg, **Muster von:** 15 / 21.

Einer wird sich bestimmt über **ARIOLASOFTs** jüngste Veröffentlichung freuen: Detlef „Teddy" Seehausen, Mitarbeiter des Druckhaus Dierichs in Kassel, der Monat für Monat seinen nicht unmaßgeblichen Beitrag dazu leistet, daß die ASM pünktlich über die Bühne geht. Er nämlich ziert das Cover des Programms, die ASM 3/90 in Händen haltend, hinter ihm erkennt man einen Teil der Druckmaschine. Dabei sei es den Schöpfern des Spiels, **HONEY DESIGN**, verziehen, daß der Fotonachweis fehlt (es wurde von Kollege Frank Brall aufgenommen – siehe Impressum! – und Distributor Ariolasoft zur Verfügung gestellt) – allein, **ARIOLASOFT** hätte schon wissen sollen, daß Quellen angegeben werden müssen. Und dies gilt eben nicht nur für Textpassagen, sondern selbstverständlich auch für Fotos. Nun wäre das alles ja kein Beinbruch, wenn es bei **DAS MAGAZIN** nicht darum ginge, eine Computer-Zeitschrift zu veröffentlichen und natürlich auch zu verkaufen. Daß es aber gerade im Pressewesen unerläßlich ist, Richtlinien einzuhalten, muß wohl nicht gesagt werden.

Doch schauen wir uns endlich das Programm etwas näher an. DAS MAGAZIN ist eine Wirtschaftssimulation, bei der es nicht so sehr darauf ankommt, das große Geld zu machen, sondern hohe Verkaufszahlen zu erreichen. Dies mag wie ein Widerspruch klingen; tatsächlich bedeutet aber im Programm ein hoher Verkauf nicht automatisch auch hohe Einnahmen. Ziel des Herausgebers ist es, sich in der monatlich neuerstellten Verkaufshitparade einen günstigen Platz zu sichern Hierfür nämlich erhält er Punkte, und deren braucht er am Jahresende sechzig, um nicht mit Schimpf und Schande entlassen zu werden. Zwölf Ausgaben müssen also vorbereitet, durchgezogen und auf den Markt gebracht werden. Zusätzlich kann man mit Sonderausgaben auf die Jagd nach Marktanteilen gehen.

Alles beginnt mit der Einstellung eines Chefredakteurs, der aus sieben Bewerbern ausgewählt werden kann. Es folgen die Auslandskorrespondenten, und sodann wird das Fußvolk rekrutiert: die Redakteure. Jeder verlangt sein Gehalt, braucht sein Büro und sein Arbeitsgerät, und all das kostet Geld. Also sollte man versuchen, die Personaldecke zunächst so gering wie möglich zu halten, um später dann die Redaktion aufzustocken. Abhängig von der Anzahl der Redakteure ist der Umfang des Magazins. Jede Neueinstellung bedeutet demnach, daß eine höhere Seitenzahl geleistet werden kann.

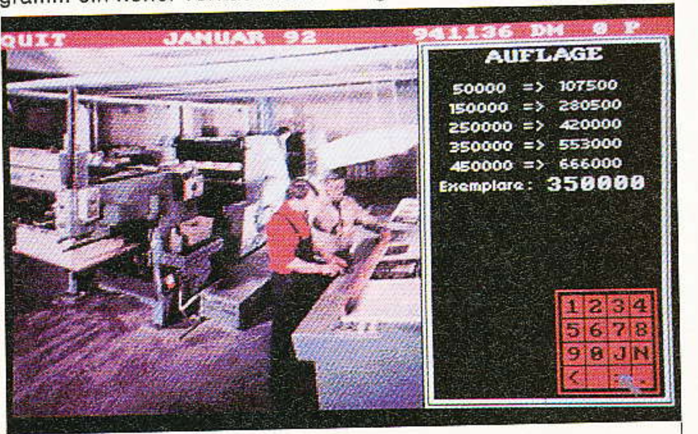
Der nächste Schritt ist nun das Konzept. Welches sollen die Themenschwerpunkte sein? Welche Computersysteme sollen berücksichtigt werden? Listings – ja oder nein? Das Papier für Umschlag- und Inhaltsseiten: Hochglanz oder Billigausführung? Wieviel Fotos pro Seite? Ist all dies überdacht und entschieden worden, so geht es daran, die Druckauflage festzulegen. Anfangs ist dies noch relativ einfach, denn angesichts der noch recht bescheidenen Mittel sind hier ohnehin Grenzen gesetzt. Später, wenn sich die Finanzlage gebessert hat, wird's schon kniffliger. Denn um sich einen der vorderen Plätze der Verkaufs-Charts zu erobern, muß eine hohe Auflage gefahren und zudem das Blatt zu einem attraktiven Preis verkauft werden. Dies kann zum Erfolg führen und trotzdem ein finanzielles Fiasko bedeuten. Ein gutes Mittel scheint es mir zu sein, „Edelausgaben" (viel Inhalt, Wettbewerbe, Hochglanzpapier etc.) bei geringer Auflage (ca. 70.000 Exemplare) zu einem hohen Verkaufspreis (zehn bis zwölf Mark) im Wechsel mit „Schmalspurversionen„ herauszubringen, die bei einer Druckauflage von ca. 300.000 Stück zum Preis von zwei bis drei Mark verkauft werden.

Um den Vekauf zu steigern, kann die Werbetrommel gerührt werden. Bis zu 50.000 Mark können Laienverleger Monat für Monat in Maßnahmen zur Bekanntmachung des Magazins investiert werden. Dieses stattliche Sümmchen scheint mir, am Rande bemerkt, sinnvoller angelegt zu sein als die 20.000 Mark, die man für eine Markterhebung zu berappen hat. Hier erfährt man zwar, wie zufrieden die Leser mit dem Blatt sind und was sie zu kritisieren haben. Doch ändert man die von den Lesern bemängelten Punkte, so hat dies nicht allzuviel Einfluß auf ihr Kaufverhalten. Gerät man in finanzielle Schwierigkeiten, so kann man an der Börse versuchen, einen Teil Verlagsanteile (maximal 49%) abzustoßen. Doch auch bei gutem finanziellen Background kann sich der Besuch der Börse lohnen, denn jetzt können Anteile von anderen Verlagen erworben werden.

Soviel zum Ablauf des Spiels. Die Grafiken beschränken sich im wesentlichen auf das recht einfache Büro des Managers und auf die digitalisierten Fotos der sieben verfügbaren Chefredakteure. Hinzu kommen einige Tabellen und Statistiken, die, wie es solchen Übersichten nun mal eigen ist, recht nüchtern präsentiert werden. In punkto Grafik tut sich also nicht viel, was bei einem Strategiespiel aber auch nicht unbedingt ein Handicap sein muß. Wichtiger sind da schon die Spielinhalte, die Zusammenhänge einzelner Elemente. Und hier gibt es Anlaß zur Beanstandung, denn DAS MAGAZIN verliert schnell seinen Reiz, führt zu Langeweile und hat obendrein mit der Realität nicht viel zu tun. Ziel eines jeden Verlagshauses wird es nämlich immer sein, Geld zu verdienen. Der Verkauf und die gedruckte Auflage sind hierbei immer nur Mittel zum Zweck – und nicht umgekehrt. Ferner wurden Abonnenten nicht berücksichtigt. Die Stammleser aber sind immerhin ein Fundament, auf welches jeder Verlag aufbaut. Auch dies also eine Unterlassungssünde, die bei gründlicherem Recherchieren nicht hätte passieren müssen. Insgesamt ist DAS MAGAZIN also ein Programm, dem es an beidem fehlt: am Spielspaß hier und an einer fundierten Rahmenhandlung da. Wenn es also schon eine Wirtschaftssimulation sein soll, dann ist man mit *Oil Imperium* beispielsweise besser bedient. Und schließlich weiß man nicht erst seit Dallas, daß das Geschäft mit dem Schwarzen Gold mindestens so spannend sein kann wie das mit der Druckerschwärze.

Bernd Zimmermann

Grafik	5
Handhabung	7
Technik/Strategie	6
Spielwert	6
Preis/Leistung	6



Die Zeitschrift QUIT geht in Druck

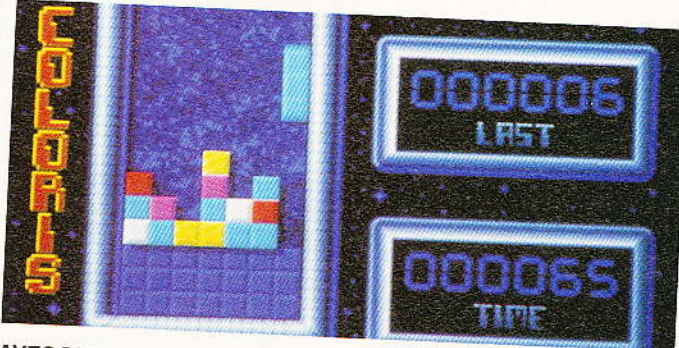


Jungverlegers Domizil

(Fotos: Amiga)

Programm: Coloris, **System:** Amiga (only), **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Avesoft, Finnland, **Muster:** [7] / [10] / [15] / [12].

KoColoris



Nach den Amis, Engländern, Deutschen, Franzosen, Italienern, Japanern, Spaniern, Russen usw. steigen jetzt auch die Finnen ins Softwaregeschäft ein. Aus dem Land der Tausend Seen hat ein Programm den Weg nach Good ol' Germany geschafft. Die Rede ist von **COLORIS**, entwickelt von **AVESOFT**, einer bis zum heutigen Tage absolut unbekannten Softwarefirma.

Das Game tritt in die Fußstapfen von *TETRIS*, jenem Game, welches das gesamte Softwarebusiness auf den Kopf stellte. Wurden die Freaks vorher fast ausschließlich mit Ballerware und ähnlichem Zeugs „verwöhnt", so ist seit *Tetris* alles anders! Die Welt will anspruchsvolle Spiele, die die Grauen Zellen zum Überkochen bringen, und die in- und ausländischen Companies haben sich voll auf diesen Trend eingestellt. *Tetris* löste eine richtige Welle von Tüftelspielen aus. *Atomix, Pipemania, Block out, Klax* - um nur ein paar Beispiele zu nennen – sind Namen, die das Herz eines jeden Tüftlers höher schlagen lassen.

AVESOFT vereinfachte das an sich schon simple *Tetris* noch um eine weitere Stufe und schuf mit **COLORIS** ein Programm, das auf den ersten Blick nicht von *Tetris* zu unterscheiden ist. Spielt man COLORIS allerdings erst einmal, fällt sofort auf, daß sich einiges gegenüber dem „Original" geändert hat. Es geht nicht mehr darum, aus Klötzchen zusammengesetzte geometrische Figuren so zu plazieren, daß eine lückenlose Reihe ensteht; vielmehr hat AVESOFT das Ganze so weit vereinfacht, daß nun nur noch eine Figur in den Schacht hineinfällt. Es handelt sich dabei um die aus drei Klötzchen zusammengesetzten Rechtecke, die senkrecht in den *Tetris*-Schacht hinunterplumpsen. Diese Figuren müssen nun so plaziert werden, daß ganze Reihen (bestehend aus mindestens drei Bauklötzchen) einer Farbe entstehen.

Gesteuert wird mit dem Joystick. Zieht man den Stick nach hinten, bremst man den Fall der Figur ab und hat somit mehr Zeit zum Grübeln (gibt allerdings weniger Punkte). Hat man eine Reihe zusammengebracht, verschwindet sie auf Nimmerwiedersehen. Der Spaß geht so lange weiter, bis die Klötzchen den oberen Rand des Schachts erreicht haben. Dann ist nämlich Schicht; die Besten dürfen sich anschließend in der Highscoreliste verewigen. Es gibt zwei verschiedene Spielmodi: Im Marathon-Game geht es solange weiter, bis der Schacht überquillt. Im Timemodus hingegen müssen in 99 Sekunden so viel Reihen wie möglich abgebaut werden.

Mit COLORIS bringt das finnische Softwarehaus AVESOFT eine an sich recht gelungene *Tetris*-Variante auf den Markt. Ein wenig mehr Abwechslung hätte dem Programm aber sicherlich gutgetan (ich denke da an unterschiedliche Figuren usw.). COLORIS ist trotz dieses kleinen Mankos ein empfehlenwertes Programm, das spaßige Spielstunden für wenig Geld bietet. Schaut's Euch einmal an.

Top

Grafik	6
Handhabung	9
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	9

Silent Service es lebe

Programm: Wolfpack, **System:** PC mit mindestens 512K, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Die recht junge Programmierergruppe **NOVA LOGIC** macht just in diesen Tagen von sich reden. Lange Zeit nach der Erstveröffentlichung setzten sie nun nämlich das Suchtspiel *Arkanoid II* für den PC um. Die Konvertierung scheint absolut hitverdächtig, und auch jetzt steht uns wieder ein Programm dieses Teams ins Haus, das auf den ersten Blick sehr vielversprechend aussieht. Die Rede ist von **WOLFPACK**, das von **MIRRORSOFT** in Lizenz genommen wurde.
WOLFPACK, zu deutsch „Wolfsrudel", wurden im zweiten Weltkrieg die deutschen U-Boot-Geschwader genannt. Diese brachten vor allem den Alliierten größte Verluste bei. Allerdings nur, bis die Gegenseite der Deutschen Sonar und Radar entwickelte, denn danach ging es mit den deutschen U-Booten schnell „den Bach herunter". Während des Zweiten Weltkriegs spielt sich auch das Geschehen von WOLFPACK ab, bei dem wahlweise auf Seiten der Alliierten oder der Deutschen gekämpft werden kann. Allerdings handelt es sich hierbei nicht um ein Kriegsspiel übelster Sorte, sondern vielmehr um eine starke Simulation, die durch farbenfrohe VGA-Grafik besticht. Doch zu den technischen Punkten wollen wir später kommen.

Wie auch bei anderen Simulationen dieser Art, stehen bei WOLFPACK eine Reihe verschiedener Missionen zur Auswahl. Insgesamt sind es zwölf, die zudem noch vom Spieler teilweise editiert werden können und zunehmend schwieriger werden. Die erste von mir gewählte Mission findet während der Nacht statt – irgendwann im Jahre 1945. Meine Aufgabe besteht darin, drei Frachter und zwei Tanker zu versenken. Eben weil es Nacht ist, liegen die Vorteile klar auf meiner Seite. Zwei U-Boote stehen mir zur Verfügung, die U-83 und U-2620. Schnell pirsche ich mich an die feindlichen Schipper heran und bleibe in einem angemessenen Abstand auf Periskoptiefe stehen. Die Lage ist schnell ausgemacht, und der erste Torpedo trifft voll, was in einem kleinen Kästchen per Funk mitgeteilt wird. Mit einer herrlichen Wasserfontäne und einer nachfolgenden Explosion beginnt das Schiff zu sinken. Es war ein Frachter. Die anderen Frachter landen dann auch schneller auf dem Meeresgrund, als mein Testkollege Klaus „Cruiser" Segel gucken kann. Dieser stiert nämlich als alter *Silent-Service*-„Simulant" schon seit längerer Zeit gierig auf den Schirm und will mir ins Werk pfuschen. Nach einem kürzeren Handgemenge verschwindet er jedoch wieder in seiner Hütte, und es geht weiter.

An den beiden Tankern versuche ich dann zu Übungszwekken meine Bordkanone, welche nicht allzuleicht zu bedienen ist. Hier muß nämlich stehts die korrekte Entfernung zum Feind eingestellt werden, und dazu bedarf es einiger Übung. Trotzdem überlebe ich auch dieses Gefecht ohne einen Kratzer.

Um etwas mehr gefordert zu werden, entscheide ich mich beim zweiten Spiel für eine schwierige Überwasser-Mission, was nichts anderes heißt, als daß ich mit einem Zerstörer auf Seiten der Alliierten mein Bestes gebe. Die Lage entpuppte sich als äußerst verzwickt, denn U-Boote auszumachen, ist gar nicht so einfach. Meist verlasse ich mich auf meine Minen (Hedgehogs), die ich en masse im Feindgebiet verstreue. Während ich ein U-Boot auf den Meeesgrund schicke, gelingt es einem anderen, sich von der Seite anzuschleichen – es fügt mir einen verheerenden Treffer zu. Das Resultat: 67 Prozent Schaden an dem Schiff. Natürlich sind die wichtigsten Funktionen ausgefallen, und es gelingt mir nicht mehr, die Lage in den Griff zu bekommen. Im Klartext bedeutet das, daß mein Kutter von den U-Booten förmlich überollt und schließlich versenkt wird.
Plötzlich taucht Freund „Cruiser" auf, der erneut drängelt,'ne Runde mitspielen zu dürfen. Gutmütig wie ich bin, lade ich ihn zu einem Duell ein. Dies ist eine spezielle Option, die es zwei Spielern ermöglicht, gegeneinander zu kämpfen. Harte Kopf-an-Kopf-Duelle sind garantiert. So übernimmt der Kollege einen Konvoi von Schiffen, denen ich Kontra bieten muß. Das Spielgeschehen ist so aufgeteilt, daß jeder Mitstreiter eine bestimmte Zeit spielt, die zuvor festgelegt wird. Dies kann eine Minute sein oder mehr, ganz wie's beliebt. Wir einigen uns auf fünf Minuten, und auf geht's. Klaus trumpft gleich mit seinen *Silent-Service*-Taktiken auf und umfährt geschickt meine U-Boote, die er mit Hilfe seiner Karte ausgemacht hat.

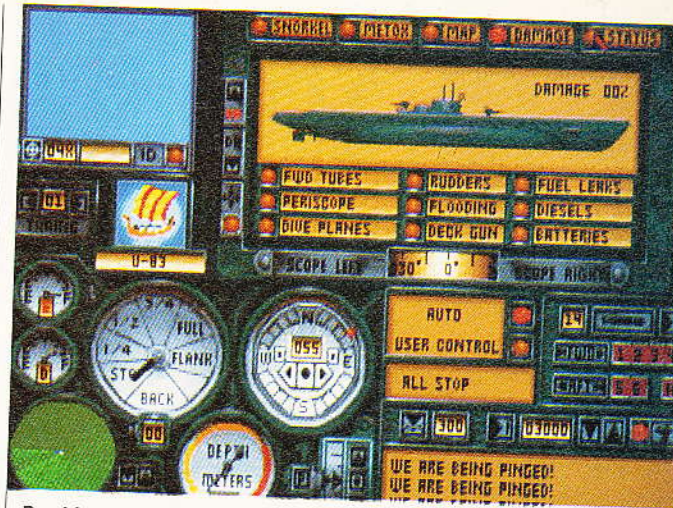


Mit dem Periskop auf Feindessuche.



Es war einmal ein „Cruiser"…

Auch wenn meine taktischen Kriegsmanöver noch zu wünschen übrig lassen, überzeugt doch meine Hartnäckigkeit, und so bleibt es bei dem Versuch, mich abschütteln zu wollen. Recht schnell sind zwei Zerstörer „torpediert", und sie sinken, ehe mein Konkurrent zu einem verzweifelten Gegenschlag ausholt und ebenfalls zwei meiner „Submarines" auf unfreiwilligen Tauchgang schickt.
Als ich wieder an der Reihe bin, räche ich meine Verluste gleich



Per Mausknopf gibt's Aufschluß über eventuelle Schäden.

»WOLFPACK – ein Wolfsrudel mit Biß!«

ist tot – Wolfpack!



dreifach, und von „Cruisers" ehemals starkem Konvoi bleibt nur noch ein Haufen Schrott übrig – auf dem Meeresgrund! So kommt es nicht von ungefähr, daß Klaus mich – diesmal freiwillig – extrem schnell verläßt.
Nach diesem „Erlebnisbericht" nun zu den nüchternen technischen Fakten: WOLFPACK besticht durch hervorragende, 256 Farben starke VGA-Grafik, die zum visuellen Genuß führt. Es ist wirklich ein Augenschmaus, was dort geboten wird. Das beschränkt sich nicht allein auf das gut in Szene gesetzte „Cockpit" (sehr übersichtlich) oder die tollen Explosionen mitsamt Wasserfontänen. Alles, wirklich alles wurde bis ins letzte Detail umgesetzt. Alle wichtigen Instrumente sind auf einen Blick einzusehen, Damage-Anzeigen, Karten und Sonstiges sind per Knopfdruck abzurufen. Auch die verschiedenen Waffensysteme der damaligen Zeit wurden authentisch in das Programm mit aufgenommem. Wasserbomben fehlen ebenso wenig wie die Bordkanone und Torpedos. Somit hat ein jeder „U-Boot-" oder „Schiffskommandant" alles, was sein Herz begehrt. Wer schon Erfahrung auf taktischem Gebiet gesammelt hat, der darf auch vorgegebene Routen seiner Maschinen ändern. Bei manchen Missionen stehen mehrere U-Boote oder Schiffe zur Verfügung. Da natürlich nicht alle gleichzeitig zu steuern sind, laufen alle per Autopilot, bis man eines übernimmt.

Zu dem schon sehr guten, hitverdächtigen Programm gesellt sich noch ein hervorragendes deutsches Handbuch, wie man es von MIRRORSOFT gewohnt ist. Nicht nur, daß alle Funktionen bis ins Detail erläutert werden – nein, auch Spiel-Taktiken werden dem Spieler mit auf den Weg gegeben. Sehr gute Ad-Lib-Soundeffekte runden das Ganze noch angenehm ab. Wer nicht eine Soundkarte sein eigen nennen kann, der muß sich leider mit weniger begnügen, was natürlich auch für die Grafik gilt. Hier werden zwar alle (!) Grafik-Modi unterstützt, doch kommt das wahre Flair erst unter VGA auf, zumal das Programm dadurch auch wesentlich übersichtlicher wird. Zuguterletzt wäre noch zu erwähnen, daß manche Missionen per Construction Set editiert werden können. So können Zeitlimits variiert, Schiffe oder U-Boote weggenommen und noch einiges mehr verändert werden. Angenehm ist natürlich auch die Möglichkeit, diese Änderungen abzuspeichern. Allerdings: Leider gilt dies nicht auch für Spielstände. Ich weiß nicht, was man sich bei NOVA LOGIC dabei dachte, auf eine solch wichtige Optionen zu verzichten. Als leidenschaftlichem Statistiker bereitete das meiner Spielfreude aber keinen Abbruch, und ich führte ein genaues Logbuch meiner Aktivitäten. Trotzdem hätte ich eine Save-Funktion begrüßt.

So bleibt mir zum Abschluß nur zu sagen, daß NOVA LOGIC mit dieser Simulation einen Hit gelandet hat, der Klaus' Meinung nach in nichts der Komplexität des alten *Silent Service* nachsteht. Cruiser und ich sind einer Meinung: Ein Produkt, das lange fesselt. Nicht nur durch die technische Ausführung, sondern auch durch die Idee, einen Zwei-Spieler-Modus einzubauen. Ein lohnendes Programmm.

Hans-Joachim

Grafik	10
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	10



Schulsport – neu entdeckt!

Programm: Dodgeball, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Naxat Soft, Japan, **Muster von:** EC-Electronics, München.

Sport, Spaß und Spannung verspricht **DODGEBALL** aus dem Hause **NAXAT**. Hinter dem seltsam klingenden Namen verbirgt sich jedoch nichts anderes als **Völkerball**. Völkerball, in der Schule sehr populärer „Pausenfüller" für Sportstunden, wird in den hiesigen Gefilden nicht so professionell ausgeübt wie in Japan. Kein Wunder, daß bisher niemand auf die Idee kam, ein Spiel, das sich mit dem Thema Völkerball auseinandersetzt, zu erstellen. In Japan ist Völkerball inzwischen schon fast zum Massensport avanciert. Ein Grund mehr für NAXAT, DODGEBALL zu programmieren.
Für diejenigen, die nicht wissen, was Sache ist, möchte ich hier noch einmal kurz die „Rules" dieses Sports erläutern: Zwei Mannschaften stehen sich auf einem Platz gegenüber, dessen Größe etwa der eines Volleyballfeldes entspricht. Es geht nun darum, die Gegner mit dem Ball abzuwerfen. Spieler, die vom Ball getroffen werden, müssen das Spielfeld verlassen. Fängt der Gegner jedoch den Ball, kann er im Feld bleiben und ist – zum Pech des anderen – im Ballbesitz. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach der vorgegebenen Spielzeit die größte Anzahl von Spielern auf dem Platz hat. Falls eine der Mannschaften schon vor dem „offiziellen" Spielende gar keine Spieler mehr auf dem Feld hat, wird das Match abgebrochen.
Ganz einfach, gelle? Eigentlich müßte sowieso jeder von Euch schon einmal Völkerball gespielt haben. Na gut, wie dem auch sei, die Spielregeln sind jedenfalls recht simpel und somit für jeden – egal wie unsportlich – verständlich.
Drei verschiedene Spielmodi bietet DODGEBALL. Da die meisten On-Screen-Texte mal wieder japanisch sind, will ich Euch 'n bißchen auf die Sprünge helfen (hoffentlich habe ich wenigstens nix falsch verstanden). Im Titelbild stehen Ein-Spieler-Worldcup, Zwei-Spieler-Game und ein dritter Spielmodus zur Verfügung. Die erste Funktion enthält die Weltmeisterschaft, an der fünf weitere Mannschaften (England, USA, Antarktis, Afrika, China) teilnehmen. Der Spieler reist dann mit dem Flugzeug von Land zu Land zu den einzelnen Mannschaften (vorausgesetzt, man gewinnt jedes Spiel). Jede von ihnen verfügt neben anderen Spielern auch über gänzlich neu gestylte, für das jeweilige Land typische Plätze. Am Ende des Worldcups wartet eine Überraschung auf den Gewinner (ist bis dahin allerdings Knochenarbeit).





»DODGEBALL – NAXAT trifft INS Schwarze!«

Menüpunkt zwei ist nichts anderes als ein simpler Zwei-Spieler-Modus, Fünf-Spieler-Adapter ist Pflicht! Die dritte und letzte Funktion ist mir ein wenig schleierhaft. Es scheint sich um irgend etwas Trainingsmäßiges zu drehen. Hier kann man sich nämlich auswählen, gegen welches Land man spielen möchte; falls man dann das Match erfolgreich hinter sich bringt, kommt 'n UFO angeflattert und „schenkt" einem einen neuen Feldspieler. Soviel zu den einzelnen Spielmodes. Anfangs wird nicht nur der Laie Probleme mit der Steuerung haben und sich wundern, weshalb der Computergegner einem manche Bälle nur so um die Ohren haut. Es steckt aber ein ganz einfacher Trick dahinter. Um den Ball „so richtig mit Pepp" auf den Gegner zu schmettern, muß folgendes beachtet werden. Den Stick viermal (!) schnell hintereinander in die jeweilige Laufrichtung bewegen und anschließend die Wurftaste betätigen. Bewegt man dazu noch gleichzeitig den Stick nach schräg unten, fliegt der Ball besonders fies in Richtung des Gegners. Wenn man den Stick zweimal schnell in die Laufrichtung drückt und anschließend die Wurftaste, wird der Ball „hintenrum" (hinter dem Rücken) geworfen. Mir sind noch ein paar andere Würfe gelungen – leider weiß ich bis heute nicht, wie ich das angestellt habe.
Die gegnerischen Bälle können gefangen werden, indem im richtigen Moment (!) die Taste II gedrückt wird. Betätigt man beide Feuerknöpfe auf einmal, springt der gerade aktive Spieler (sehr günstig, um flachen Bällen auszuweichen). Ich schätze, daß es noch jede Menge andere Kombinationen gibt, die ich mangels Zeit bisher noch nicht herausgefunden habe. Ich hoffe, daß Euch diese Kurzanleitung zum Einspielen genügt. Falls Ihr mehr wißt oder herausfindet, teilt es mir mit, denn DODGEBALL ist einfach ein Superspiel, das neben guter Animation in comicartiger Aufmachung Spielspaß für (fast) immer verspricht. Toll, was man aus einem Sportspiel machen kann. DODGEBALL ist neben *World Court Tennis* sicherlich einer der besten PC-Engine-Titel. Man muß es einfach gesehen haben!

Torsten Oppermann

Grafik/Animation	9
Sound	7
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10



Foto: (1) PC Engine

Trifft er, oder trifft er nicht?



Verwandlungs-künstler

Programm: Granzört, **System:** Supergrafx, **Preis:** ca. 110 DM, Hudson Soft, Japan, **Muster von:** EC-Electronics.

Die Supergrafx, Nachfolger der Nobelkonsole PC-Engine, bietet einige neue Zusatzgeschichten: Auf der Engine ist es z.B. nicht gerade ein Kinderspiel, ruckelfrei in mehreren Ebenen zu scrollen und zudem noch jede Menge Sprites darzustellen. Aus diesem Grund entwickelten die fleißigen Japaner auch die Luxusausstattung der Engine (Supergrafx), die nun hardwaremäßig (wie das Megadrive) in zwei Ebenen scrollen kann. Ganz nebenbei spendierte man der Supergrafx (Zungenbrecher) einen neuen Grafikmodus. Die Auflösung in diesem beträgt exakt 320*256 Punkte. Zum Vergleich: Die Engine hat eine Bildschirmauflösung von 256 * 216 Punkten. Bisher gab es allerdings nur ein Game, das angeblich die Fähigkeiten der Supergrafx ausreizte (*Battle Ace*). Davon habe ich allerdings nicht viel bemerkt. **HUDSON SOFT** hat diese Tage ein neues Programm auf den Mark geworfen, das nur auf der Supergrafx läuft und diese zum Glück auch – zumindest ein kleines bißchen – ausreizt. Der Prozessor samt seiner Custom-Chips kommt zwar sicherlich nicht so ins Schwitzen wie wir im Moment (bei ca. 30 Grad Celsius), doch es geht schon einiges ab.

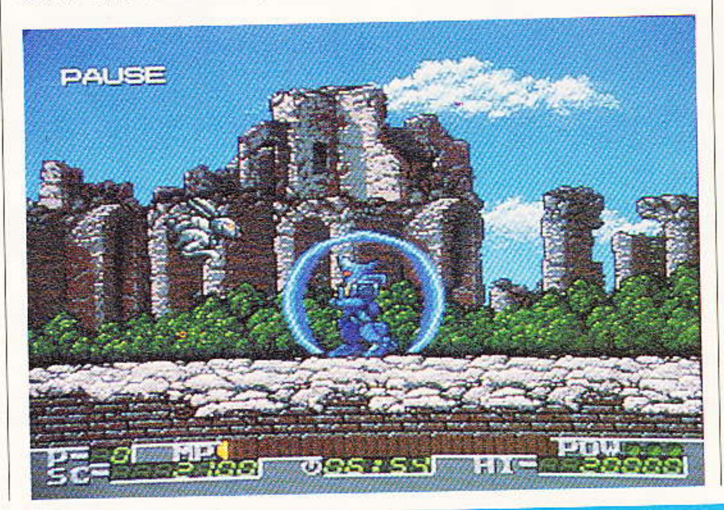
HUDSON SOFT verpaßte dem zweiten Supergrafx-Programm den Namen **GRANZÖRT**; reimt sich besonders gut auf „würg". Wenn ich GRANZÖRT in ein Genre einordnen sollte, würde ich es zu den Hack-and-Slay-Games zählen. Schlagen, Springen und viel Hektik sind nämlich die Hauptmerkmale von HUDSONs neuestem Werk. Der Story zufolge scheint es sich um die Versoftung einer Fernsehserie oder so zu drehen (sch... Japanisch). Man steuert einen Roboter, der sich mittels der Run-Taste in drei verschiedene Typen verwandeln kann, durch die in acht Richtungen scrollende Landschaft. Jeder der drei Robbies hat seine Eigenheiten. Unterscheiden kann man sie anhand der Farben. Der Rote z.B. ist mit einem Schwert bewaffnet, während der Grüne – wie Robin Hood – Pfeil und Bogen bevorzugt. Der letzte Roboter (blau) nimmt mit einer Art Messer vorlieb. Alle drei halten eine Superwaffe parat, die jeweils eine andere Wirkung hat. Rot – löst Erdebenen aus (Smart-bomb-Effekt), grün – kann fliegen, blau – (Schutzschild).

Mit dieser „gespaltenen" Persönlichkeit „in der Hand" – Joypad – begibt man sich durch die zahlreichen Level. Aus allen Himmelsrichtungen kommen fantasymäßige Gegner (Robo-ter-Elche etc.) angehopst. Extrawaffen dürfen natürlich nicht fehlen: Ein freundliches (Playboy-)Häschen kommt von Zeit zu Zeit und hinterläßt Extras (Power-up, Schutzschild, Zusatzleben usw.).

Am Ende jeder Stage steht – wie gehabt – ein Endgegner, der es ganz schön in sich hat. Wer da nicht auf Zack ist, hat seine (Bildschirm-)Leben schnell gelost (sprich: geluuuhst).

Ich will ja nicht meckern, doch 'n bisserl mehr Abwechslung würde der HuCard schon gut stehen. Gut, gut, technische Mängel gibt's kaum: Parallax-Scrolling, tolle Backgrounds und zahlreiche Gegner, fiese „Oberkohle"; alles ist vorhanden. Leider ist das Hack-and-Slay-Thema aber schon zwei Ecken „überreizt", so daß – zumindest bei mir – keine Langzeitmotivation aufkam. GRANZÖRT ist aber trotzdem zum besseren Durchschnitt zu zählen.

Torsten Oppermann



Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Dutzend-ware

Programm: Formation Armed F, **System:** PC Engine, **Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Big Don, Japan, **Muster von:** 68.

Wieder geht es rund in der Milchstraße. Aliens ohne Ende. Eine Invasion von irgendwoher. Ballern, manövrieren, Speed-ups, Streuschuß und andere Bonusgegenstände – man kennt das alles zur Genüge. Das Erfreulichste an den meisten Konsolenspielen ist für meinen Geschmack, daß man sich (noch) nicht mit irgendeiner an den Haaren herbeigezogenen Rahmenhandlung herumplagen muß. Das, was man gemeinhin als Anleitung bezeichnet, ist einmal mehr in bestem Japanisch verfaßt. Aber auch das wird sich ändern, wenn die PC Engine ihren offiziellen deutschen Vertrieb bekommt. Bis dahin aber kann man noch unbeschwert drauf los spielen, ohne sich mit allzuviel Hintergrundinformation das Leben schwer zu machen. Keine Story also, dafür jede Menge Action – das ist **FORMATION ARMED F** des mir bis dato noch unbekannten Herstellers **BIG DON**. Bei dem Programm handelt es sich um die Umsetzung eines Spielhallenautomaten, der Anno '88 von *Nichibutsu* unters Volk gebracht wurde. Das Geschehen basiert auf dem typischen Strickmuster, aus dem schon unzählige Shoot-em-ups gemacht worden sind. Man steuert ein Raumschiff senkrecht über den Monitor; das heißt, man fliegt von unten kommend gen oberen Bildschirmrand, wo irgendwann der jeweilige Level-Endgegner die Auseinandersetzung sucht. Der Weg bis dahin ist jedoch ein weiter und – natürlich – gespickt mit einer schier unendlichen Angreiferschar. So geht es also in einem fort zur Sache. Man ballert wie dumm, weicht gegnerischen Schiffen und Schüssen aus und achtet bei alldem auch noch darauf, daß man nicht mit den seitlichen Begrenzungen kollidiert. Auch dies nämlich führt ebenso zum Verlust eines der anfänglich vier Leben wie ein Zusammenstoß mit den feindlichen Raumschiffen.



Daß der Gegner nicht faul ist, muß man sehr bald feststellen. Die Attacken der Invasoren laufen pausenlos und sind oft nur schwer auszurechnen. So wird man also Hände voll zu tun haben, will man im Spiel vorankommen. Man wird aber auch dankbar die schon kurz angesprochenen „Goodies" annehmen, wie etwa Streu- und Superschuß. Gelegen kommt da freilich auch die Verstärkung durch zwei Drohnen, die dabei helfen, die feindliche Flotte zu dezimieren. Nett ist, daß man die beiden Drohnen ein Stück weit voranschicken kann, so daß man in ihrem Rücken Schutz findet und sie gewissermaßen die Dreckarbeit erledigen lassen kann.

Alles in allem jedoch bietet FORMATION ARMED F nichts, was nicht schon dagewesen wäre. Zudem kann das Programm auch hinsichtlich Grafik und Sound, den für ein primitives Ballerspiel wohl wichtigsten Kriterien, kaum Akzente setzen. Das eine wie das andere ist von eher durchschnittlicher Qualität und rechtfertigt, gemeinsam mit dem abwechslungsarmen Spielablauf, keinesfalls den mit 110 Mark doch recht hohen Preis.

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Programm: Super Volleyball, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** V-System, Japan, **Muster von:** 68

Immer auf die Ömme

Pritschen, Baggern, Schmettern – das sind die wesentlichen Techniken beim Volleyball, jener Sportart, die mich immer ganz unangenehm an blaue Flecken an meinen Unterarmen erinnert (ich weiß, das hat auch irgendwas mit falscher Schlagtechnik zu tun und so..). Umso erfreulicher ist es, daß sich **V-SYSTEM** dieser Sportart angenommen hat, um die Verletzungsgefahr zumindest für die PC-Engine-User zu vermindern. Vollmundig bezeichnet der Hersteller seine elektronische Variante des Volleyball denn auch gleich als **SUPER VOLLEYBALL** – mit großen Versprechungen ist man ja in dieser Branche immer schnell zur Hand.
Was als erstes bei diesem Spiel auffällt, ist der Blickwinkel zum Spielfeld. Ich habe alles mögliche erwartet: Vogelperspektive, 3D-Blick oder eine Mischung aus beidem. Aber weit gefehlt! SUPER VOLLEYBALL bietet ungewöhnlicherweise eine 2D-Seitensicht, wobei beide Seiten des Spielfeldes entsprechend dem Spielverlauf gescrollt werden. Das ist deshalb ungewöhnlich, weil sich schließlich beim Volleyball in beiden Manschaften je sechs Leutchen tummeln, die irgendwie auf den Screen gebracht werden – sollten. V-SYSTEM verzichtete nämlich auf zwei Spieler pro Mannschaft, um das Spiel *trotz* der Perspektive übersichtlich zu halten. Die Vorteile dieses Kompromisses liegen auf der Hand: Es ist schlicht und einfach unmöglich, eine vernünftige Steuerung (zumindest für einen Spieler) zu schaffen, mit der alle sechs Spieler schnell genug zu kontrollieren sind. Volleyball ist ein schnelles Spiel, besonders am Netz, und deshalb reichen vier Spielfiguren völlig, zumal die Ballkontrolle beim Blocken, Schmettern und Vorbereiten aus der Seitenansicht wesentlich besser ist.
Damit's nicht eintönig wird, hat man die Möglichkeit, die Art der Vorlage und des Schmetterballes zu bestimmen. Drei verschiedene Aufschlagvarianten (von unten, oben und Sprungaufschlag) gibt's ebenfalls.
Bei der Standardvorlage wird der Ball zunächst ans Netz gepaßt und vom dortigen Computerspieler als hohe Schmettervolage gebaggert. Dann steigt der dritte (Computer)Spieler in die Luft, und mit Feuer wird der Ball geschmettert. Welche der vier Schmetterarten ausgeführt wird, bestimmt wieder die Richtung des Steuerkreuzes. Ebenso ist es möglich, die Vorlage in die Spielfeldmitte zu plazieren, um im Hechtsprung zu schmettern. Und es darf auch gefoppt werden: Der Schmetterball wird nur angetäuscht und schon bei der zweiten Berührung übers Netz gelupft, oder der hochspringende Spieler berührt den Ball gar nicht und läßt dem nächsten, ebenfalls hochhechtenden Mitspieler schmettern.
All diese Taktiken gehören zum Repertoire im Volleyball und sind von V-SYSTEM hervorragend eingebracht worden. Neben dem guten Überblick, den technischen Feinheiten und der guten, präzisen Steuerung wurde die grafische Darbietung jedoch nicht vergessen. Die Sprites sind recht groß und farbig geworden, die Animation ist exzellent und bei diversen Sprüngen wirklich sehenswert. Lustig wird's, wenn ein Schmetterball ins Auge geht und der Unglücksrabe für 'ne halbe Minute K.O. geht (passiert recht oft!), oder wenn ein gelungener Schmetterball vom ausführenden Spieler mit Freudentänzen bejubelt wird.
Die Zuschauerkulisse ist ansprechend und wurde dezent aufgehellt, um nicht vom Spiel abzulenken. Die vorhandenen Sounds sind zwar allesamt nicht besonders lang, gehen aber ins Ohr, die FX sind passend. Wünschenswert wäre vielleicht noch die Unterstützung des Fünf-Player-Adapters gewesen, doch immerhin gibt's 'ne Zwei-Spieler-Option sowie diverse Spielmodi. Punkt- und Satzvorgaben, ein Einzel- oder Turnierspiel und die Anzahl der Gewinnsätze können bestimmt werden, ganz Mutige dürfen sich sogar ihre eigene Mannschaft zusammenbasteln. Wie das genau funktioniert, ist leider nicht einsichtig, da komplett in Japanisch – seien wir dankbar, daß wenigstens das Spiel nicht Kamayokohuzliputz heißt... Abgerundet werden die Serviceleistungen noch durch eine Statistik (gelungene Blocks, Schmetterbälle, Asse, etc.) nach Matchende.
SUPER VOLLEYBALL trägt seinen Namen wirklich nicht zu Unrecht, denn die Produzenten



haben es klug verstanden, diesen Sport ansprechend auf den Rechner zu bringen. Abstriche zum realen Spiel sind einfach nicht zu vermeiden, und an kritischen Punkten hat sich V-SYSTEM durchweg geschickt aus der Affäre gezogen. SUPER VOLLEYBALL macht besonders zu zweit viel Spaß und ist für mich die bisher beste Umsetzung dieses Sports für ein Computersystem und kaum zu verbessern. Warum also mit dem Hitstern geizen?

Michael Suck

Hält der Block?

Grafik/Animation	10
Sound	8
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	10



ZUM KUGELN!

Programm: Be Ball, **System:** PC Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, Hersteller: Hudson Soft, Japan, **Muster von:** 68.

Das neueste Game aus Japan läßt Kindheitserinnerungen wach werden. Denn bei **BE BALL** der Firma **HUDSON SOFT** wird kräftig gemurmelt. Bunt glänzende Glaskugeln haben eine geradezu magische Anziehungskraft. Und genau um diese Dinger geht es in diesem Spiel.

In einem Labyrinth (á la *Pac-Man*) liegen vier verschiedenfarbige Glaskugeln, die auf blinkende Felder der gleichen Farbe gerollt werden sollen. Die Spielfigur ist ein kleines Mädel mit lustigen Zöpfen und einem rosa Kleidchen. Doch ein Kinderspiel ist dieses Game wahrhaftig nicht! So manches Kind würde sich daran wohl die Milchzähne ausbeißen und so schnell zu den Dritten kommen. Das Girl im rosa Kleidchen wird nämlich von allerlei Viehzeug bedroht. Affen, Schildkröten, Igel und ähnliches Getier wollen verhindern, daß die Murmeln auf die richtige Position gerollt werden. Berührt man eines dieser Tierchen, so wirkt das absolut tödlich.



»Japanisch – witzig – gut. BE BALL bringt nicht nur Glaskugeln ins Rollen.«

Aber nun erst mal ein paar Erklärungen zur Handhabung: Mit dem linken Knopf des Joypads kann man eine Kugel festhalten und sie so vorwärts oder rückwärts bewegen. Mit dem rechten Knopf schießt man die Kugel weg, um Gegner aus dem Weg zu räumen. Man kann mit den Kugeln aber auch Durchgänge in die Mauern schießen. Dabei ist allerdings zu beachten, daß die Kugeln (je nach Farbe) unterschiedliche Schlagkraft haben.
Ist es dann vollbracht, und die Kugel liegt da, wo sie hin soll, fängt sie an zu blinken, und man kann sich die nächste vornehmen. Anfangs geht das alles noch recht einfach, denn man muß eben nur aufpassen, daß man die Tierchen nicht berührt. Später fahren die dann aber ganz schön mies ab! Die Affen fangen an, die Glasbälle zu klauen und mit sich herumzutragen. Wenn das der Fall ist, müssen sie erst abgeschossen werden, ehe man sie wiederbekommt. Hat man es mit grauen Affen zu tun, wird's noch schwieriger. Denn die frieren die Kugeln ein, so daß sie sich nicht mehr bewegen lassen. Nach einer Weile tauen sie jedoch wieder auf, aber immerhin bedeutet eine eingefrorene Kugel einen enormen Zeitverlust.

Am unteren Bildschirmrand kann man die Zeit (sie läuft von 100 rückwärts), die Punkte und die verbleibenden Leben (insgesamt drei) ablesen. Bei BE BALL gibt es fünf Areas, die jeweils in zehn Level unterteilt sind. Knapp dreißig Levels habe ich geschafft, und ich kann Euch sagen, daß das schon einige Mühe gekostet hat. Zusätzlich besteht auch die Möglichkeit, im Two Player Mode zu spielen. Zu zweit geht nun mal alles besser, also hab' ich das zusammen mit Torsten ausprobiert – und ruck-zuck hatten wir Level 30 geschafft.

BE BALL beinhaltet auch noch ein kleines Bonbon, nämlich ein weiteres Spiel: KICK BALL. Dieses Game ist zwar nichts Besonderes, aber immerhin! Es ist ein ganz simples Fußballspiel. Das Spielfeld ist quadratisch, ohne Hindernisse, und einfach mit zwei Toren versehen. Die beiden Spielfiguren aus dem „Hauptspiel" wurden übernommen, und als Ball dient eine der Glaskugeln. Jetzt geht es nur darum, wer die meisten Tore schießt.

Trotzdem ist das immer noch nicht alles, was BE BALL zu bieten hat. Es gibt nämlich zu allem Überfluß auch noch einen Level-Editor. Man kann sich also die Levels selbst zusammenschrauben, gerade so, wie man sie haben möchte. BE BALL hat für 100 Tacken wirklich einiges zu bieten. Wir meinen, das war spitze!

Sandra Alter



Hat man mal keinen Bock mehr, kann man die Engine ruhig ausschalten. Ein Codewort sichert den Eingang in den bisher erreichten Level.

Grafik	9
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	10

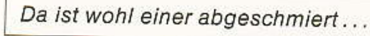


FEUERWERK IM ALL

Programm: Assault Suit Leynos, **System:** Mega Drive, **Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** NCS, Japan, **Muster von:** [68].

Das Softwarehaus **NCS** sorgt mit **ASSAULT SUIT LEYNOS** wieder mal für Krieg im Weltall. Gekämpft wird mit und gegen Roboter. Ein Vorwärtskommen ist bei diesem Game gar nicht so einfach, denn die Bedrohung lauert überall. Man wird von vorn, hinten und von oben unter Beschuß genommen.
Bevor man nun aber überhaupt loslegen kann, müssen erst mal Schwierigkeitsgrad und Waffen gewählt werden. Wenn das erledigt ist, laufen eine ganze Zeit lang japanische Schriftzeichen über den Screen. Leider bin ich nicht in der Lage, Euch zu sagen, was diese bedeuten sollen. Aber da Ihr ja sicher alle des Japanisch mächtig seid, wird es kein Problem für Euch sein, das bißchen zu übersetzen.
So, nun kann's aber endlich mit der Ballerei losgehen. Der kleine, silberfarbene Roboter, den ich über die Oberfläche eines Planeten schicke, ist in der Lage, in alle Richtungen zu schießen. Er kann vorwärts und rückwärts laufen und natürlich auch springen. Nachdem man die Raumstation verlassen hat, geht es über Berge und durch Täler. Der Boden, auf dem sich mein Robbi bewegt, ist langweilig graubraun. Dafür geht es aber um ihn herum kunterbunt zu. Kleine grüne Blechmännchen kommen ihm entgegen, über ihn fliegen blaue Raumschiffe, und auch silberbraune Miniroboter wollen ihm an den Kragen.
Ziel ist es (wie immer), so weit zu kommen, bis man dem jeweiligen Endgegner gegenübersteht. Das sind die Giganten der Giganten überhaupt: Riesige, utopisch aussehende, gepanzerte, monstermäßige... Naja, Ihr wißt schon, was ich meine. Vorausgesetzt, man hat genug Energie, schafft man es aber trotzdem, diese Dinger kaltzumachen. Den Energievorrat wie auch den Punktestand kann man an einer unterhalb des Bildschirms verlaufenden Leiste ablesen. Oben auf dem Screen werden die Waffen angezeigt.
Bei ASSAULT SUIT LEYNOS geht's zwar ganz schön rund, dennoch ist und bleibt es die übliche Weltraumballerei. Ich könnte aus dem Stegreif mindestens 20 Spiele aufzählen, die nach dem gleichen Prinzip ablaufen. So ein Game ist eben nichts Besonderes, zumal es von der Grafik her auch nicht gerade die Elite ist. Die Robos sind ziemlich klein gezeichnet. Durch die vielen Gegner, die auf einmal auftauchen, und durch die Schüsse und die Explosionen wird es stellenweise einfach zu unübersichtlich. Auch den Sound kann man nicht gerade als edel bezeichnen. Es ist eher so das übliche Gedüdel. Aber immerhin kann zwischen Musi und FX gewählt werden. Meiner Meinung nach wird hier fürs Geld entschieden zu wenig geboten.

Sandra Alter

Da ist wohl einer abgeschmiert...

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	7
Preis/Leistung	6



KIKI-WAS?

Programm: Kikikaikai, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Taito Corporation, Japan, **Muster von:** [68].

KIKIKAIKAI hört sich japanisch an, kommt auch aus Japan, und der Spielablauf sowie die Grafiken sind absolut japanisch. Leider konnte man auch in der Anleitung nicht aufs Japanisch verzichten – aber das ist ja meist so.
Bei KIKIKAIKAI geht es wieder mal um die Ballerei. Geschossen, oder besser gesagt: geworfen, wird mit einer Art Wurfstern. Zusätzlich kann man mit Taste I des Joypads noch eine Fahne aktivieren, mit der man alles wegfegen kann, was im Weg steht. Die Spielfigur kann auf dem scrollenden Hintergrung vorwärts, rückwärts und nach rechts und links bewegt werden. Die Reise führt durch ein Labyrinth, auf der man einer Vielzahl von hüpfenden, kriechenden oder sich schlängelnden Gegnern begegnet. Sie treten manchmal in Formationen, manchmal einzeln auf, wobei nicht alle tödlich sein müssen. Eine Art von Gegnern hängt sich beispielsweise nur an die Spielfigur, Auswirkungen konnte ich jedoch nicht bemerken.
Das Game besteht aus sechs verschiedenen Wegstrecken (= Level), an deren jeweiligem Ende man zusammen mit dem Endgegner in einem Gemäuer eingeschlossen wird. Die Endgegner sind allesamt sehr phantasievoll gestaltete Monster, die schießen und die Spielfigur eventuell auch zerquetschen, wenn man nicht aufpaßt.



Die Bilder von KIKIKAIKAI sind schön gezeichnet. Ab und an kommt man an pagodenartigen japanischen Bauten vorbei, aus denen Schlangen hervorkriechen. Oder die Durchgänge im Gemäuer schieben sich automatisch zusammen, nachdem man sie passiert hat. Das ist ja auch alles gut und schön, leider ruckelt's aber manchmal ganz mächtig, was bei der Engine wohl problemlos zu lösen gewesen wäre. Die Steuerung ist exakt, dafür aber die Kollisionsabfrage wiederum sehr ungenau. Ich finde es zwar sehr schön, daß man hier nicht mit der üblichen Robo-Ballerei aufwartet, aber was Besonderes ist KIKIKAIKAI nun auch wieder nicht.

Sandra Alter

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7

RIEN NE VA PLUS



Programm: King of Casino, **System:** PC Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Victor Musical Industries, **Muster von:** [68].

Probleme mit Spielsucht? Hier ist die Lösung: **KING OF CASINO** aus dem Softwarehaus **VICTOR MUSICALS INDUSTRIES**. Bei diesem Game können sich alle 'Suchtis' mal so richtig austoben, ohne daß sie dabei ihre Kohle in den Wind schießen. Es gibt natürlich auch die Möglichkeit, sich in den verschiedenen Glücksspielen zu üben, um danach ins Casino zu gehen und doch noch die Ersparnisse zu verzocken. Lassen wir aber jetzt mal außer Acht, für welche der beiden Möglichkeiten Ihr Euch entscheidet, denn Ihr wollt ja sicher endlich wissen, was man mit KING OF CASINO so alles machen kann.
Um überhaupt ins Casino gehen zu können, müssen erst einmal einige Entscheidungen getroffen werden: Man kann zwischen drei Spielgeschwindigkeiten wählen. Danach wird die Anzahl der (bis zu fünf) Spieler festgelegt. Jeder der Mitspieler erhält ein Startkapital von 10.000 Dollar und kann festlegen, wie oft'continue' erfolgen soll. Nach dem Editieren findet man sich in einem Hotelzimmer wieder. Auch hier wieder ein Menü, diesmal für die beiden Funktionen 'Musikauswahl' und 'Spielerliste' sowie einer Statistik der bisherigen Spielstände.
Nun endlich kann die Tour durch 15 verschiedene Casinos beginnen. Mit einem Cursor geht's durch die Straßen dieser Spielerstadt. Befindet Ihr Euch direkt vor einem Casino, erscheint ein Täfelchen mit dem jeweiligen Namen der Spielhölle. Den Namen ihrer Läden zufolge ('Strawberry', 'Blueberry', 'Tomato', 'Orange' oder 'Cherry') scheinen die Casinobesitzer allesamt recht ausgekochte Früchtchen zu sein. Geht man ins Grape, muß das jedoch nicht immer eine bittere Erfahrung zur Folge haben, und auch Appel muß nicht heißen, daß man hier auf jeden Fall in den sauren Apfel beißen muß.
In allen Casinos werden die gleichen Spiele gespielt. Mit Black Jack kann man sich unter Umständen eine goldene Nase verdienen. Der Mindesteinsatz beträgt hier zehn Dollar und kann bis auf 10.000 Dollar gesteigert werden. Dem Dealer schaut man zunächst beim Kartenmischen zu. Wenn man daraufhin dessen Frage, ob man mitspielen möchte, mit ja beantwortet, zeigt er die erste Karte und fordert dann zum Setzen auf. Zwischendurch erscheint auch mal ein süßes Girl im roten schulterfreien Abendkleid, um den Spieler zu einer Runde Bingo aufzufordern.
Diesem Mädel gibt man aber besser eine Abfuhr, denn Bingo ist neben dem einarmigen Banditen das Spiel, bei dem man am ehesten verliert. Zum einarmigen Banditen gibt es nicht viel zu sagen, denn: Wie so'n Gerät funktioniert, weiß wohl jeder – ein Glücksspielautomat eben. Aber auch hier kann man recht gut Kohle loswerden. Die Einsätze variieren zwischen einem und 250 Dollar. Für einmal „Ritsch-Ratsch-Klick" sind 250 Tacken schon mal ganz nett, oder?

Am Roulette-Tisch wird's dann wieder etwas interessanter. Die Einsätze liegen hier zwischen zehn und 5.000 Dollar. Bevor die Kugel allerdings ins Rollen kommt, wird man vom Groupier aufgefordert, seine Chips auf den Tisch zu legen. Die Glocke ertönt: „Rien ne va plus" – und das Rund bestimmt über 'Sein oder Nicht-Sein'.

Am Poker-Tisch kommt dagegen eher Langeweile auf. Man hat nämlich keine Gegenspieler, und zockt quasi gegen einen Automaten. Die Einsätze bewegen sich hier in gleicher Größenordnung wie bei Black Jack. Für jede der aufgezählten Spielarten stehen verschiedene Tische und Automaten zur Wahl.

Im Großen und Ganzen ist dieses Game wirklich schön aufgebaut. Der scrollende Hintergrund ermöglicht dem Spieler eine recht gute Übersicht. Musikauswahl, verschiedene Casinos – alles vorhanden. Eines jedoch kann dieses Game nicht bieten: die High-Society, die sich normalerweise im Casino aufhält, zittrige Spielerhände, und das unglaubliche Knistern, was in solchen Häusern so oft in der Luft liegt.

Sandra Alter

Grafik	7
Handhabung	8
Technik/Strategie	Glück
Spielwert	6
Preis/Leistung	6

DIE AFFÄRE »KELCH MIT DEM ELCH«

Programm: Conquests of Camelot – The Search for the Grail, **System:** IBM-PC (angeschaut; EGA, MCGA, CGA, Hercules & VGA; IBM Music Card, Ad Lib, Game Blaster & Roland MT 32; 512KB; mind. 8Mhz; 3,5- und 5,25-Zoll-Disketten), Amiga, ST, **Preis:** Ca. 135 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, Coarsegold, USA, **Muster von:** [7], [15].

Bereits zum x-ten Male beschäftigt man sich mit der Arthus-Sage. Immer wieder kommen „Feinheiten" hinzu; wird überlieferungsmäßig eine leicht veränderte Fassung erstellt. Das war nicht nur in der Literatur so. Nein, auch die Computer-Fassungen (meist Adventures) greifen die Sache mit Excalibur, Sir Lancelot und dem Heiligen Gral auf. Die neueste Version des altbeliebten Themas liefert nun **SIERRA ON-LINE** mit ihrem recht gut gelungenen Adventure-Titel **CONQUESTS OF CAMELOT – THE SEARCH FOR THE HOLY GRAIL.**

Die Story dürfte hinlänglich bekannt sein. Fast jeder hat schon mal was mit Arthur, Artus oder Arthus oder Gwenhyver, Guinevevre, Guinevieve oder Genova sowie Lancelot oder Launcelot (die Schreibweisen variieren je nach Roman- und Computer-Fassungen) zu tun gehabt. Doch: In der Kürze einen kleinen Überblick:

King Arthur ist der sagenumwobene König, der es schaffte, die Angelsachsen gegen die Bedrohung von außen (Sachsen; etwa 6. Jahrhundert n. Chr.) abzuwehren. Sein königlicher Hof, Camelot, soll irgendwo in Cornwall (Südwestengland) gelegen haben, während Merlin oft mit den etwa 250 km entfernten Steinen von Stonehenge (Salisbury Plain) in Verbindung gebracht wird. Arthur soll zusammen mit seiner Frau in der Nähe des Klosters in Glastonbury bestattet sein. Sein Hauptwerk war (und ist noch heute) die Suche nach dem Heiligen Gral, welchen er im Heiligen Land vermutete. Ob er ihn tatsächlich gefunden hat, wird nicht eindeutig beantwortet. Lediglich SIERRA macht klar, daß er in Jerusalem und Umgebung gefunden werden muß. Sein „Hauptaugenmerk" muß Arthur auf Sir Lancelot werfen, dessen Zuneigung zu Arthur's Gattin Gwenhyver ein offenes Geheimnis ist.

Zu Beginn sollte sich der geneigte Spieler erstmal gründlich dem Handbuch widmen, woraus die ersten Schritte Arthur's ersichtlich werden. Gleichzeitig erfährt er Genaueres zum Ablauf und zur Vokabelliste des Adventures. Es müssen eine Reihe von Aufgaben gelöst, zeitweise auch gefightet und cryptische Anmerkungen enträtselt werden.

Dann kommen wir zum komplex aufgebauten Game, das „sierramäßig" wieder einmal einiges an Subtilem zu bieten hat. So sollte man sich die Anfangssequenz nicht entgehen lassen! Die „Daten der Geschichte" werden als Filmvorspann „bildlich" dargestellt. Hinzu gesellt sich ein herrlicher Sound („Mitti"-Musi mit Dulcimer und Krummhörnern!). Auch während des Adventures begleitet uns – neben hervorragenden Special Effects – eine Spinett-Musi vom Allerfeinsten (Roland MT 32). Zunächst benützen wir die Maus, um fünf wichtige Orte auf Camelot abzusuchen:

1. Arthur's Gemach. – Dort nehmen wir den Geldbeutel vom Tisch und ziehen die Klamotten an. Excalibur und den Schild nimmt er sich automatisch.
2. Die Schatzkammer. – Hier befragt man den Treasurer nach Sir Gawaine, gibt ihm die Börse und verlangt Gold-, Silber- und Kupfermünzen. Nun die Börse wieder an sich nehmen und auf zu...
3. Merlin's Studierstube. – In der Truhe vorne rechts findet man einen mittelalterlichen Kompaß (open trunk; get lodestone), den wir mit ins Inventory aufnehmen.
4. Innenhof. – Lady Gwenhyver wartet auf Arthur; möchte ihm alles erdenklich Gute für seine Reise/Suche wünschen. „Zu diesem Zweck" küssen wir unsere Gattin und nehmen uns die Rose, die solo und schlapp am Grünzeug hängt. Exit.
5. Zuletzt schließlich gehen wir in die Kapelle und huldigen den beiden Religionen, indem wir vor beiden niederknieen („Kneel" reicht völlig aus). Mit „give money" erscheint vor uns das Geldsäckel in Lebensgröße. Wir klicken eine Goldmünze an und gehen auf „give". Es erscheint nun der Heilige Gral, über dessen Charakteristika wir einiges erfahren. Links daneben knieen wir erneut nieder, um auch vom „anderen Gott" den Segen mit auf den Weg zu bekommen. Wer hier eine Goldmünze opfert, bekommt die Ritter der Tafelrunde zu sehen, die Arthur klarmachen, was zu tun ist...



Hernach begeben wir uns nach unten in den Vorhof, wo wir aus dem ganz links am Tor stehenden Wächter über die Reisepläne von Sir Galahad (von Southampton aus nach Jerusalem) informiert werden. Wir besteigen nun den Gaul (von unten!) und reiten mitsamt Packesel aus dem Tor von Camelot.

Einigen Hinweisen zufolge müssen wir zunächst unser Augenmerk auf „Glastonbury Tor" richten. Das Fleckchen Engeland wird auf der Karte angeklickt, und schon sind wir im Wald. Einem Gnom geben wir 'ne Kupfermünze (weil er nur die will, um uns weiterziehen zu lassen!) und hufen mit dem Klepper gen Westen. Ein freundlicher Jägersmann mit Speer in der Flosse begrüßt uns aufs Herzlichste. Doch dessen nicht genug, er lockert seine Zunge erst, nachdem wir ihm auch etwas Kohle gegeben haben. Er erzählt uns was über Sir Gawaine, den Gral und warnt uns vorm „Mad Monk". Gibt man ihm nun eine Goldmünze, so ist der Gute halb wech; faselt was von ins Gebet einschließen usw.. Kurzum: Der ist so irre,



daß er Arthur sogar seinen Speer („get spear" – nicht „lance" eingeben!) überläßt. Diesen benötigen wir auch bei unserer ersten Action-Sequenz: Drei Wildschweine warten nur darauf, gebraten zu werden. Zu dumm allerdings, daß sich die Viecher wild auf den König stürzen. So sollte man vor diesem Abschnitt mal schnell zwischenspeichern! Man läßt also die Säue auf sich zukommen und macht sie mit ein bis zwei LEERTASTEN-Hieben zu Hackfleisch. Das Borstenvieh bitte nicht gar zu nah an die eigene Pelle lassen!

Und abermals geht's weiter nach Westen, wo wir einer Krähe begegnen (Warnung vor dem berüchtigten Schwarzen Ritter). Doch: Alle Warnungen werden in den Wind geschlagen – das Duell zwischen dem Schwarzen und Arthur entbrennt. Zuvor jedoch sollte man sich die Leiche eines bereits gescheiterten Ritters (es ist nicht Gawaine; der ist nur verschleppt worden) genauer ansehen. Bei „examine body" finde ich „silk", die sich als Ärmel einer schönen (?) Lady entpuppt. Diesen lasse ich in meiner Tasche (Inventory) verschwinden.

Und jetzt kommt es zur Auseinandersetzung mit dem furchterregenden Kerl. Mittels der Zehnertastatur halte und schwinge ich meine Lanze; mit den Tasten E, S, D, und F befehle ich meinem Schild, mir den tiefen Fall in den Staub zu ersparen. An diesem blöden Duell scheiterte ich immer und immer wieder. Als es mir gelang, den Schwarzen vom Pferd zu holen, ruhte ich mich – ausatmend – zu sehr auf meinen Lorbeeren aus: Ganze dreimal muß man den Gegner ausheben; gar nicht so einfach. Schafft man dies, kann man den armen Tafelrundler (Gawaine) von seinen Fesseln befreien. Bitte nicht vergessen, erst vom Pferd abzusteigen, bevor man „cut shackles" eintippt! Der arme Bursche wird aufs Pferd gesetzt, damit er in Camelot erst einmal ruhig ausschlafen kann. Die Erscheinung bei Hofe (in der Kapelle) hat sich erfüllt: Gawaine bat Arthur um Hilfe, Rettung, und nun darf er zurück zur Freundin.

Doch halt! Diese wurde ja auch vom Schwarzen Ritter gekidnappt. Wo finde ich sie nun? Nach Osten mußt Du gehen. Ich gelange zu einer älteren Lady mit „bezauberndem" Charme. Es handelt sich um die örtliche Hexe, die auf Teufel komm raus eines meiner teuren Inventory-Objekte haben möchte. Einmal dürft Ihr raten, was sie als Wegezoll verlangt: Nein, diesmal (merkwürdigerweise) keine Knete, sondern nur diesen nutzlosen, aber seidenen Ärmel. Die Alte verwandelt sich daraufhin in Lady Elayne, der Tussi vom armen Gawaine. Auch sie entschwindet nach Camelot...

Und so komme ich immer tiefer und tiefer in das Adventure rein; eines, das mich einfach nicht so recht loslassen will. So habe ich es mit sprechenden Steinen (dort muß man Rätsel lösen), einem verrückten Mönch (wird mit Schwert und LEERTASTE in die himmlische Klapse geschickt), Altare, Brunnendeckel und Kristall-Herzen zu tun.

Später dann konzentriere ich mich auf das Örtchen „Ot Moor" (u.a. wiederum Rätsel knakken), um mich dann in Southampton nach „Nah-Ost" einzuschiffen. Wichtig hier: Man sollte noch einige Goldmünzen im Säckel haben; die Reisekosten vor Ort sind halt immer höher als bei einer pauschal gebuchten.

Der Spieler erreicht dann Gaza und letztlich Jerusalem, wo wir uns recht lange aufhalten müssen, bevor wir unser Ziel erreicht haben. A propos „aufhalten": Bitte Augen auf im Verkehr! Trauert nicht dem Beutelschneider nach, sondern denkt daran, daß Ihr Euren Esprit versprüht; Euer Hirn nicht ausschaltet – verkauft den Maulesel! Jetzt habt Ihr zwar nicht mehr die harte Währung, dafür aber – zweckdienlich – die Alu-Chips, die Ihr in dem entsprechenden Land benötigt („show Umtauschtabelle" braucht Ihr gar nicht erst einzugeben).

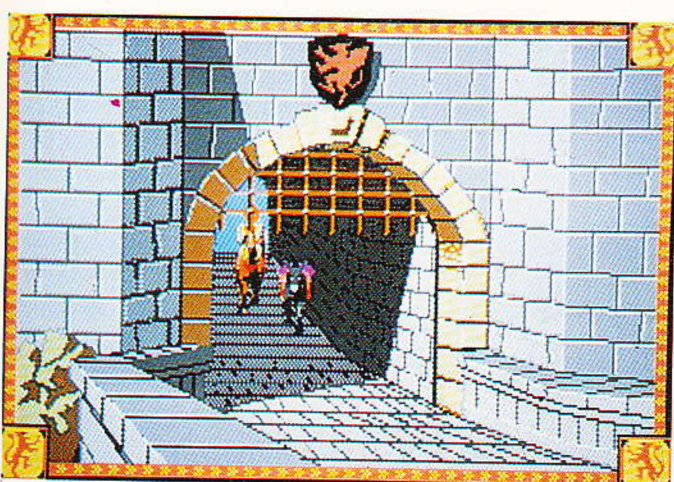
Ihr verschwindet dann in den Katakomben, nachdem Ihr die korrekten Antworten auf die Kniffel-Fragen gefunden habt; gelangt schließlich in einen Tempel (mehr eine Ruine desselben) und haut dem Sarazenen eins um die Ohren (was hier allerdings 'ne griechische Göttin wie Aphrodite zu suchen hat, ist mir unverständlich!). Jetzt gilt's nur noch, den Dieb, der sich mit dem Gral aus dem Staub machen möchte, zu stellen (die Macht des Grals vernichtet den Spitzbuben selbsttätig) – und schweppes seid Ihr der Held aller Helden und dürft nach Hofe zurück. Dort wird ein Fest gefeiert, und Ihr könnt Euch schon auf CONQUESTS OF CAMELOT – Teil zwei freuen (ist anzunehmen; schon der Untertitel läßt vermuten, daß was hinterhergeschoben wird).

»Mit CAMELOT ist SIERRA wieder ein großer Wurf gelungen – ein Computer-Roman der besten Sorte!«

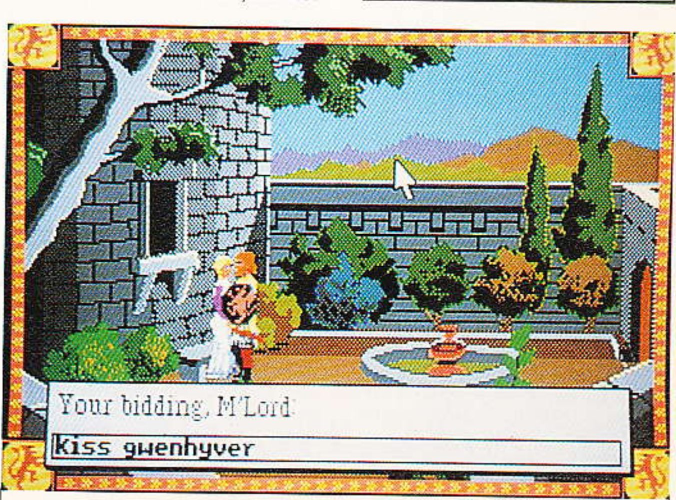
CAMELOT ist ein typisches SIERRA-Adventure mit all den Vorzügen, die wir bereits aus vielen „Questen" her kennen: Der Parser ist sehr gut, versteht vieles; gibt „saubere" und schlagfertige Antworten. Die Grafiken sind wie gewohnt etwas mager, aber darauf kommt es hier nicht an. Die Sounds sowie die Effekte – ich erwähnte es schon zu Beginn – sind ausnahmslos hervorragend (es sei denn, jemand steht auf House Music...). Das einzige Manko ist die Steuerung: Zum Anklicken von bestimmten Punkten auf der Landkarte ist die Maus ja noch ganz brauchbar; auch zum „Runterholen" der Menüs, für die eigentliche Steuerung des Männches (Arthur) greife ich aber lieber auf die Tastatur zurück. Da geht's präziser zu; da bleibt er nicht hängen. Die Action-Sequenzen sind nicht übermäßig schwierig, stören nicht und passen ganz gut ins Gesamtkonzept dieses Computer-Romans! Übrigens einer der besten, den ich je „gelesen" habe. Kurzum: Ein überaus interessantes SIERRA-Adventure, das mit kniffligen Rätseln aufwartet und sicher seine Freunde finden wird!

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Sounds	**11**
Story	**10**
Vokabular	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**9**



Auf geht's – Manni auf der Suche nach dem kleinen Gral. Wann er wohl zurückkommt?



Eine zarte Romanze im Schloßgarten – und Manni geht natürlich gleich auf's Ganze.



SO klein und schon ein LOOM

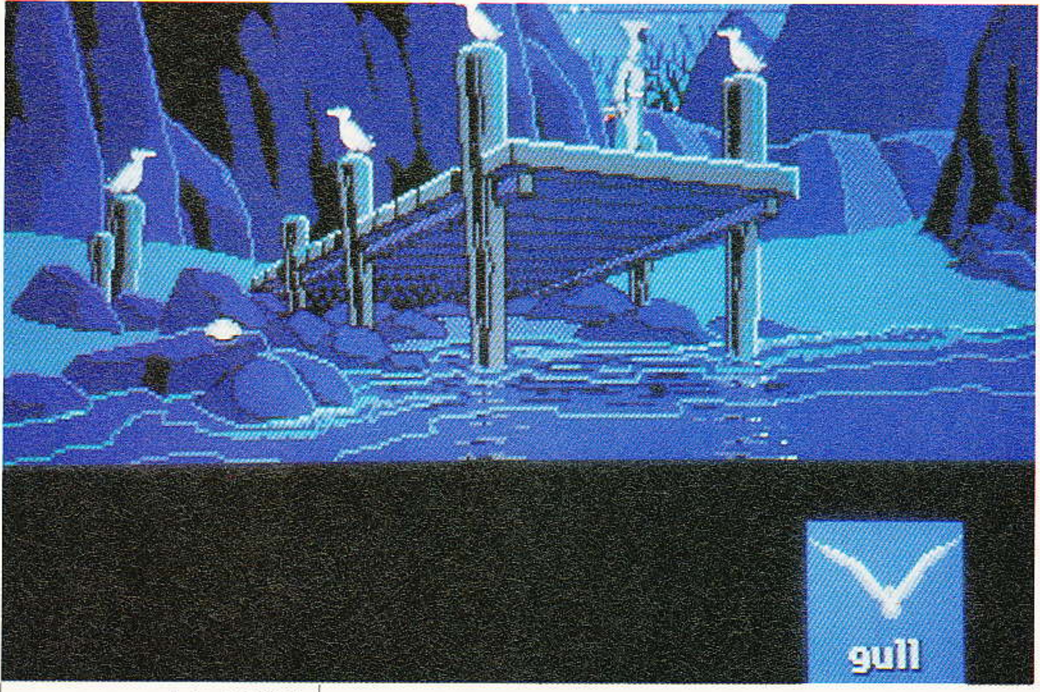


Foto: PC VGA

Programm: Loom, **System:** IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Lucasfilm Games, USA, **Muster von:** Rainbow Arts, Düsseldorf.

Etwas enttäuscht war ich schon, als ich das im voraus so hoch gepriesene Fantasyadventure **LOOM** von **LUCASFILM** zum ersten Mal zu Gesicht bekam. Im Vergleich zum wirklich phantastischen *Indiana Jones – The Last Crusade* kann meines Erachtens das neueste Werk vom amerikanischen Nobelhersteller nicht ganz mithalten. Doch Geschmäcker sind bekanntlich verschieden, so daß es viele geben mag, die auf LOOM voll abfahren werden. Von dieser Euphorie war bei mir allerdings nicht viel zu spüren, denn dazu fehlt diesem Adventure einfach der rechte Pfiff.

Sicherlich gut gemeint, aber dennoch etwas lächerlich fiel der Versuch aus, die Spielstory kurzerhand auf eine Musikkassette zu packen. Denjenigen, die der englischen Sprache nicht ganz so mächtig sein sollten, sei zu ihrer Erleichterung gesagt, daß sie lediglich ein Hörspiel von der Güte eines Arena-Kindermärchens verpassen. Die Story in Kürze:

In LOOM schlüpft der Spieler in die Rolle von Bobbin Threadbare, einem aus der Gilde der Weber verstoßenen Jüngling. Jene Zunft hatte es im Laufe von Jahrtausenden geschafft, sich magische Fähigkeiten anzueignen, die von Generation zu Generation weiterentwickelt wurden. Doch mit der Geburt besagten Bobbin Threadbares zog Unheil über die Welt, in der das neue LUCASFILM-Game spielt. Grund genug für die obersten Zauberer, den Jüngling, dem übrigens einer Sage zufolge unheure magische Kräfte nachgesagt werden, auf immer und ewig zu verdammen. So gilt es also für unseren unerfahrenen Helden, die Ursache für das anherrschende Elend zu finden, um so die Welt vor ihrem Untergang zu bewahren.

Zu Beginn des Spieles findet Ihr Euch auf der Insel der Weber wieder, die zunächst einmal gründlich erkundet werden sollte. Des weiteren besteht eine Hauptaufgabe von LOOM darin, Bobbins Fähigkeiten als Zauberer entsprechend zu trimmen, was sich nur durch viel, viel Praxis erreichen läßt. Als erstes sollte Bobbin in den Besitz einer magischen Blockflöte kommen, die den Webern zur Ausübung ihrer Zaubersprüche dient. Die einzelnen Zaubersprüche setzen sich übrigens aus einer Aneinanderreihung von insgesamt vier Tönen zusammen. Unglücklicherweise hat „Klein-Bobbin" anfänglich Probleme, der Zauberflöte die rechten Töne zu entlocken. Schließlich umfaßt sein Repertoire lediglich drei von acht Tönen, wodurch sich zu Beginn natürlich nur ein Bruchteil der Zaubersprüche „spielen" läßt. Ebenso muß Bobbin noch fleißig Zaubersprüche, sprich die Tonkombinationen erlernen, mit denen sich das Spiel nur meistern läßt.

Bislang mag sich die ganze Chose ja noch ganz brauchbar angehört haben, doch in der Praxis erweist sich das Konzept von LOOM als leicht mißraten. Dies fängt schon mit der Steuerung an, bei der das Prädikat „unkomfortabel" fast schon geschmeichelt klingt. Anstatt die Spielfigur direkt zu steuern, müßt Ihr bei LOOM nämlich den Umweg über ein Fadenkreuz nehmen, mit dessen Hilfe sich jeweils die „Zielkoordinate" festlegen läßt. Lediglich per Maus bleiben Euch umständliche Transaktionen beim Bewegen Eures Pixelhelden erspart. Im Gegensatz zu *Sierra On-Line*-Produkten haben die Macher von LUCASFILM bei LOOM ganz auf eine Befehlseingabe verzichtet. So besteht also der einzige Handlungsspielraum, der sich Euch in LOOM bietet, im Betätigen der Blockflöte sowie im „Abgrasen" des Screens, um so nach wichtigen Gegenständen oder Lokalitäten Ausschau zu halten. Im Klartext bedeutet dies nichts anderes als eine stupide Klikkerei (sicherlich Geschmackssache!), mit der sich neue Zaubersprüche aufspüren bzw. die erlernten anwenden lassen. In der Anfangsphase wurden die Rätsel zudem eine Spur zu einfach gehalten, so daß LOOM, salopp gesagt, schnell zu einem Kinderspiel ausartet, dessen einziger Spaß im Trällern auf der Blockflöte besteht. Nicht verschwiegen werden soll aber die Tatsache, daß der Schwierigkeitsgrad in späteren Spielstufen ganz kräftig anzieht. Der Reiz von LOOM liegt mit Sicherheit in der richtigen Anwendung der Zaubersprüche sowie deren direkter Auswirkung auf die betreffenden Gegenstände. Allerdings kam bei mir auch recht schnell Langeweile auf, da das Spielgeschehen auf die Dauer einfach zu wenig Abwechslung bietet.

Im technischen Bereich sieht es glücklicherweise etwas besser aus, wenn auch hier einiges im Argen liegt. Die Grafik an sich wurde wirklich exzellent in Szene gesetzt, vorausgesetzt Euer PC ist mit der „rechten" Grafikkarte ausgestattet. Neben detailreichen Zeichnungen, mit denen die Landschaftsgrafik aufwarten kann, dürft Ihr Euch ferner auf eine ganz passable Animation der hübsch gestalteten Sprites freuen. Ein Debakel erwartet den Spieler lediglich beim Rukkeling, wie Michael so treffend zu formulieren wußte. Otto-Normal-Verbraucher wird den Schauersound von LOOM wohl schnellstens abwürgen, wogegen Soundkartenbesitzer stellenweise echt auf ihre Kosten kommen. Alles in allem muß ich aber aufgrund des monotonen Spielgeschehens eher von LOOM abraten, auch wenn bald eine deutsche Version erscheinen wird. Von packendem Spielgeschehen, wie es LUCASFILM dem Käufer verspricht, konnte bei mir jedenfalls keine Rede sein.

Torsten Blum

Grafik	9
Vokabular	5
Story	7
Atmosphäre	6
Preis/Leistung	6

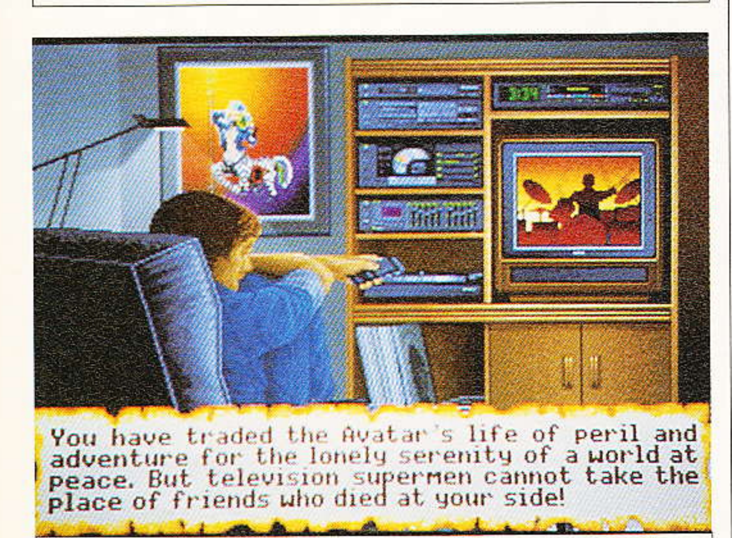
Pünktlich zum zehnjährigen Ultima-Jubiläum krönt Richard Garriott sein Avatar-Epos. Von allen Rollenspiel-Fans sehnsüchtig erwartet, übertrifft der sechste Teil seine Vorgänger wieder um Längen: Nie waren Grafik und Geschichte so ausgefeilt, die Atmosphäre so dicht und die Handlungsmöglichkeiten so zahlreich. Monatelang kann man durch Britannia streifen, sich an Land und Leuten erfreuen und immer noch Neues entdecken. Doch eigentlich ist man ja ausgezogen, um das Reich zu retten ...

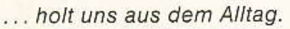
Programm: Ultima VI – The False Prophet, **System:** PC (640 KByte), alle gängigen Sound- und Grafikkarten, **Preis:** ca. DM 130, **Hersteller:** *Origin, Austin, USA,* **Muster von:** Rushware, Kaarst.

Vor langer Zeit bedrohte der böse Zauberer Mondain das friedliche Land Sosaria. Zwar konnte er nach erbitterten Kämpfen besiegt werden, doch das Grauen tauchte in Form seiner blutdürstigen Gespielin bald wieder auf. Auch Minax wurde niedergekämpft. Wie furchtbar indes die Bedrohung durch ihrer beider Geschöpf, Exodus, werden sollte, konnten die Einwohner des Landes kaum ahnen. Erst mit Exodus'



Ein Stück Britannia . . .




. . . holt uns aus dem Alltag.

»Endlich da! Garriotts Sechste – mit Abstand die Beste!«

ma VI
False Prophet

Das Spiel hält, was die Aufmachung verspricht.

Untergang kehrte Frieden ein. Lord British einte das Reich und nannte es Britannia.

Als Ansporn für seine Bevölkerung gründete der König in acht Städten Schulen für je eine der wichtigen Tugenden. Tatsächlich wuchs ein Held reinen Herzens heran, der durch seine Tugendhaftigkeit den Rang eines Avatars erwerben und schließlich den Kodex der Endgültigen Weisheit aus den Abgründen des Styx bergen konnte. In einem großen Ausbruch entstand eine neue Insel. Ein Schrein wurde errichtet und der Kodex auf immer dort verwahrt. Doch rief die Erschütterung wieder böse Mächte aus dem Untergrund hervor. **Lord British** wurde entführt, sein Statthalter pervertierte die Tugenden zu grotesker Unterdrückung. Nur ein Avatar konnte nach vielen Irrungen das Gleichgewicht der Welt wieder herstellen.

Das leidgeprüfte Britannia kommt aber nicht zur Ruhe. Aus der geologisch instabil gewordenen Unterwelt tauchten schon nach wenigen Jahren Gargoyles auf – fleischgewordene menschliche Alpträume, die rast- und hemmungslos nach etwas zu suchen scheinen. Dabei haben sie die Tugendschreine besetzt, des nachts Dörfer niedergemetzelt und allgemein Schrecken verbreitet. In dieser verzweifelten Lage holt Lord British den Avatar nach Britannia. Laut alter Prophezeiung soll einst ein Großer kommen, um das Ringen zwischen der Dunkelheit und dem Licht zu beenden. Wird er das Geheimnis des Schreckens ergründen können?

Schon die wuchtige Spielpakkung deutet auf die Komplexität und Tiefe des neuen Spieles hin. Neben der 50-seitigen Anleitung und der Reference Card liegen die übliche, schöne Stoffkarte von Britannia und ein Zaubersteinchen bei, das unter entsprechendem Licht die Farbe wechselt. Schön, daß **ORIGIN** nun, wie andere Softwarehäuser auch (*Sierra, Lucasfilm*), gleich Disketten beider Formate beilegt. **ULTIMA VI** benötigt sieben 5 1/4"- bzw. vier 3 1/2"-Disks. Satte 4 Megabyte beansprucht es auf der Festplatte, die dringend zu empfehlen ist! Dafür werden stolze Besitzer einer VGA- und Roland-Karte reich belohnt. Angefangen vom zauberhaften Einführungsfilm über Monsterportraits bis hin zu grasenden Kühen ist jedes Detail liebevoll gezeichnet und teils animiert. Auf die stimmungsvollen Musikstücke (alleine der Barde hat 10 in seinem Repertoire) muß der „PC-Normalverbraucher" leider verzichten. Dafür hört er nur niedliche Hintergrundgeräusche.
Mit bis zu acht Mann könnt Ihr in's Abenteuer ziehen. Selbstverständlich könnt Ihr Charaktere aus den Vorgängern *Ultima IV* und *V* übernehmen, aber auch aus Stadt und Land Leute rekrutieren. Die Besetzung könnt Ihr nach Belieben verändern. Nur einen Mitstreiter kann man neu erschaffen. Er kann einer von vier Klassen angehören: Barde, Kämpfer, Magier oder ... Avatar.
Der geschickte Sänger hat diebische Freude an Türschlössern und Gelegenheitsmagie, während der gestandene Kämpfer seinem Namen alle Ehre macht. Ohne einen intelligenten, gut ausgerüsteten Zau-



Was erwartet uns auf der anderen Seite?

berer geht es auch nicht. Hauptfigur ist aber, wen wundert's, der Avatar, der die Tugenden und die besten Seiten aller Berufe in sich vereinigt.

Das seit einiger Zeit *Dungeon Master*-ähnliche Magiesystem ist jetzt vereinfacht. Zwar braucht der Magier für seine 80 mehrsilbigen Sprüche verschiedene Zutaten. Doch die sind jetzt leicht zu kaufen oder finden. Ohne sein Zauberbuch ist der Magier hilflos. Es verzeichnet genau, wieviele und welche Formeln man mit den verbleibenden Kräutern und Spell Points noch aufsagen kann. Der Help-Spruch, der im Notfall die Party in das königliche Schloß teleportiert, kostet zwar keine Zutaten, dafür Einiges an Erfahrungspunkten. Er ist also mit Vorsicht zu genießen.

Am bequemsten steuert Ihr die Helden mit der Maus, kaum etwas muß hier wörtlich eingegeben werden. Statt dessen klickt Ihr Euch mit Hilfe von 10 Icons (look, talk, get, rest usw.) durch's Spiel. Zielorte und -objekte werden so auch angesteuert. Die Maus„belegung" ist erstaunlich praktisch. Überhaupt merkt man der ganzen Spieltechnik an, wie intensiv Ultima-Vater Garriott über die Benutzerführung nachgedacht hat.

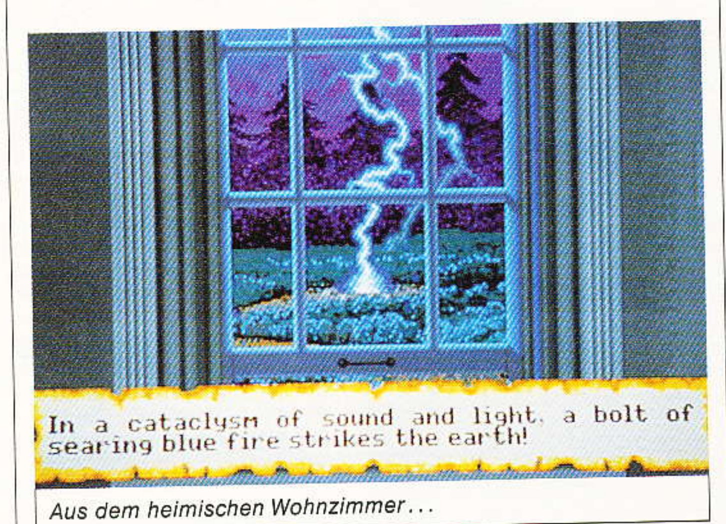
So gibt es z.B. eine neue Hilfs-Funktion. Ist sie zugeschaltet, werden Kernbegriffe in Unterhaltungen mit Briten markiert. So weiß man, wonach als nächstes zu fragen ist und was für das Verständnis der Geschehnisse wichtig sein kann.

Viel befriedigender ist es allerdings, selbst auf die richtige Idee zu kommen.

Alle Städte, Dungeons, die Unterwelt und Moongates sind noch da. Man kann seine Leute einzeln vorschicken, dann sind aber keine Unterhaltungen möglich. Auch neue Dungeons müßt Ihr zusammen betreten. Dafür machen sich manchmal einige Partymitglieder selbständig! Sie geben ungebeten Kommentare ab oder greifen in Gespräche ein. Da man aber nicht nur witzige, hilfreiche und nette Menschen, sondern auch eine Unzahl von Monstern trifft, ist das Kampfsystem recht ausgefeilt. Es gibt verschiedene, laufend für jeden Charakter veränderbare, Modi: front, rear, flank gruppieren die Helden, assault bedeutet Angriff auf den am nächsten stehenden Gegner. Ganz Mutige stürzen ihren Kämpfer mit „berserk" auf den stärksten Gegner, während geschwächte Charaktere mittels „retreat" lieber den Rückzug antreten sollten. All' diese Modi, wie auch der Tausch von Gegenständen usw. lassen sich denkbar einfach im Inventar-Bild anklicken.

Nach wie vor sieht man die – nun viel detailliertere – Landschaft fast aus der Vogelperspektive, und Sonnen- und Mondphasen sind angezeigt.

Auch die Dungeons sieht man nun von schräg oben. Zu Pferd oder Schiff reist es sich schneller, doch solltet Ihr die Preise an verschiedenen Orten sorgfältig vergleichen. Alle Bewohner des Landes gehen ihren Beschäftigungen im Tagesrhythmus nach und sind zu mehr oder weniger ausgedehnten Schwätzchen bereit. Grundsätzlich sollte man alles Mögliche ausprobieren, mit Statuen und Schreinen reden, Orte untersuchen. Wie steht so schön im Handbuch – „If you can touch it, you can use it." Das solltet Ihr beherzigen! Daß man als tugendhafter Held erst einmal freundlich vorgeht, ist Ehrensache.



Aus dem heimischen Wohnzimmer...

Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz erhöhen sich fortlaufend durch Eure Erfahrungen.

Zwar steht Lord British Euch mit Rat zur Seite, doch höhere Level erreicht Ihr beim Meditieren am Schrein, dessen Mantra Ihr jeweils gelernt habt. Vorsicht: Magiepunkte regenerieren sich stündlich, doch müssen fehlende Hit Points mittels Heal-Spruch oder „rest" (in anderen Serien „encamp") wieder aufgefrischt werden. Im Gegensatz zur AD&D-Reihe kann die Mannschaft ohne Verluste auch im Freien kampieren ... allerdings nur, wenn jemand Wache schiebt. Der Unglückliche kann sich dann nicht erholen, aber abgelöst werden. Zwischen einer und neun Stunden Ruhepause kann man einlegen. Dabei solltet Ihr die Hit Points im Auge behalten und die Schichten gut planen.

... ins leidgeprüfte Britannia.

Erfahrene Avataren werden am vereinfachten Spielsystem ihre Freude haben, doch auch Anfängern wird der Einstieg nicht schwer gemacht. Die anfängliche Einarbeitung in die (Gedanken-) Welt Britannias wird durch eine immer dichter werdende Atmosphäre belohnt. Je weiter man kommt, desto tiefer versinkt man in dieser Welt – nur hartnäckige Rollenspielgegner können sich ihr entziehen. Daß Richard Garriott keiner simplen Schwarz-Weiß-Malerei verfällt, ist seit seinen letzten beiden *„Ultimas"* deutlich. Schon der Titel dieser Folge sollte Euch also aufhorchen lassen – nicht alles ist so, wie es scheint, und nach einiger Zeit nimmt das Spiel eine überraschende Wendung ...

ULTIMA und kein Ende – wer nicht genug vom Spiel haben kann, wird sich über die Merchandising-Produkte von ORIGIN freuen. Außer dem schon üblichen Clue Book gibt es jetzt ein offizielles **Ultima-Buch** mit dem gesamten Hintergrund der Serie (je $ 12,95), sowie ein Hochglanzposter für knapp $7. Adventure-Freaks, aufgepaßt: ORIGIN hat schon zwei *„Quest for Clues"*-Bücher veröffentlicht, ein drittes ist in Arbeit. Der Clue (hmm, sorry!): Die hübsch aufgemachten Bände enthalten (herstellerunabhängig!) „private" Komplettlösungen zu je zwischen 40 und 50 verschiedenen Adventures und Rollenspielen. Die Texte (Karten gibt es natürlich auch) sind zum Teil codiert, um nicht die Spielfreude zu verderben. Knapp $ 25 muß man pro Band anlegen. Falls es Euch das wert ist, könnt Ihr direkt beim Hersteller (via Packungsbeilage) bestellen oder beim Fachhandel anfragen.

Mit ULTIMA VI – The False Prophet hat Richard Garriott einen wohlverdienten ASM-Hit gelandet. Wem so viel Schönes wird beschert, ... Für den wirklich harten Kern der Fans gibt es als I-Tüpfelchen eine limitierte Sonderauflage mit noch feinerer Verpackung. Danach müßt Ihr aber Eure Händler fragen, denn sie ist nicht überall zu bekommen. Seinen hohen Preis ist ULTIMA VI allemal wert und für Freaks mit Sicherheit Anlaß zu (unmilitärischen) Aufrüstungsgedanken! Bleibt zu hoffen, daß zumindest die anderen 16-Bitter recht bald in den Genuß der Umsetzungen kommen ...

Eva Hoogh



Grafik	10
Vokabular	menügesteuert
Story	12
Atmosphäre	12
Preis/Leistung	10

ANTI-ADVENTURE

Programm: Astate, **System:** Atari ST, Amiga, (beides getestet), **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** New Deal Productions, Frankreich, **Muster von:** [10].

Das neueste Adventure aus dem Softwarehaus **NEW DEAL** trägt den Namen **ASTATE**. Im gleichnamigen Königreich soll man sich als Forscher auf die Suche nach fünf Teilen einer Statue machen. Diese ist irgendwann in grauer Vorzeit dort verschwunden und nie wieder gesehen worden.
Um ordentlich forschen zu können, hat man eine dementsprechende Ausrüstung zur Verfügung: Eine Spitzhacke zum Buddeln, einen Scanner zum Abtasten von Mauern, einen Bohrer (mit dem ich überhaupt nichts anzufangen wußte), eine Hand, um die gefundenen Sachen greifen zu können, und einen Mülleimer, in den man nutzlos gewordene Sachen werfen kann. Ein Paar Schuhe zeigt an, in welche Richtung man geht. Die Steuerung erfolgt über die Maus. Mit der rechten Maustaste werden die einzelnen Hilfsmittel aufgerufen und mit der linken in Betrieb genommen.
Das war nun auch schon alles, was ich der Anleitung entnehmen konnte. Es wird noch nicht einmal beschrieben, wie man die einzelnen Geräte benutzen kann. Denn der Scanner beispielsweise hat eine Anzeige, auf der laufend irgendwelche Pfeile erscheinen und ab und zu eine Raute. An den Stellen, wo der Scanner Rauten anzeigte, fing ich an zu graben und zu bohren. Aber es tat sich nichts. Allerdings hat dieses Ding eine Batterie, die sehr schnell leer ist. Von daher braucht man sich nicht allzulange über die fehlende Erklärung aufzuregen.
Das einzige, was in der Anleitung ausführlich beschrieben wird, ist die Geschichte des Königreichs ASTATE (drei Seiten mit Jahreszahlen und dazugehörigen Stichpunkten).
Schon ziemlich mißmutig gestimmt, mache ich mich nun daran, die fünf Teile einer Statue zu suchen. Die Landschaft, durch die ich die zwei Schuhe lenken muß, ist schön gezeichnet, besteht aber aus einzelnen Bildern. Ich versuche, alle mir zur Verfügung stehenden Gegenstände einzusetzen, aber das einzige, was ich gebrauchen kann, ist die Spitzhacke. Mit diesem Ding grabe ich nun das ganze Königreich Astate um. Ich finde auch einige Sachen, die mir jedoch nicht den geringsten Nutzen bringen.
An einer alten Ruine grabe ich ein Messer aus und gehe damit weiter in die Ruine hinein, falle in ein Loch, und das Spiel ist damit beendet. Beim zweiten Versuch finde ich bei meinen Ausgrabungen eine leere Konservendose, einen Kleiderhaken, eine kaputte Glühbirne und eine Pistole, die nur nach oben schießen kann. Alle diese Sachen versenke ich in dem mitgeführten Mülleimer. Ich werde langsam echt sauer, weil es ewig dauert, bis ich irgend etwas finde und es dann am Ende doch nirgends einsetzen kann. Ab und an verfärbt sich der Screen mal schwarz. Es laufen Spinnen und andere undefinierbare Tierchen darüber, denen ich ausweichen muß. Schaffe ich das nicht, muß ich wieder von vorn beginnen.

Es besteht auch die Möglichkeit, in eine Kirche zu gehen. Dort kratze, schabe und bohre ich, aber es passiert absolut null. Später finde ich dann noch einen goldenen Schlüssel und denke, daß dies endlich ein Lichtblick ist. Ich suche also eine Tür, zu der der Schlüssel passen könnte. Die richtige Tür gehört zu einem Turm. Als sich die Tür jedoch öffnet, wird mit einer Kanone auf mich geschossen, und das Game ist abermals „over".

Es „tut mir furchtbar traurig", aber mehr konnte ich absolut nicht rausfinden. Auch Otti, Annette und Bernd haben sich den Kopf zerbrochen, wie man weiterkommen könnte – ohne Erfolg. In meinen Augen ist dieses Adventure eine einzige Ansammlung von grenzenlosem Schwachsinn. Der Sound, mit dem man während des ganzen Spieles gequält wird, kann höchstens dazu motivieren, einen Termin beim Psychiater klarzumachen, um das chronische Nervenleiden zu heilen, welches man sich dabei zuziehen kann! Glück war nur, daß ich nicht wirklich 'ne Spitzhakke zur Hand hatte. Ansonsten hätte mein Chef nämlich 'nen neuen Computer bestellen müssen.

Sandra Alter

	(Amiga und ST)
Grafik	**7**
Vokabular	**schön wär's!**
Story	**1**
Atmosphäre	**0**
Preis/Leistung	**1**

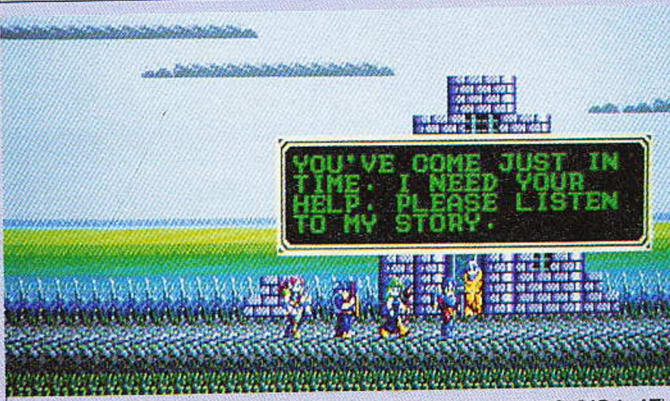




Was vielversprechend anfängt, ...



... wird zur grafischen ...



... und spielerischen Enttäuschung! *Fotos (4): PC (VGA-AT)*

FAULER ZAUBER

Programm: Sorcerian, **System:** IBM-PC (AT only; 512 K, 5 1/4" 1,2MB oder 3 1/2" 1,44 MB-Laufwerk, nur EGA oder VGA, **Preis:** DM 120, **Hersteller:** Sierra-On-Line/Nihon Falcom, Coarsegold, USA, **Muster von:** [7], [15], [21].

Als **SIERRA**-Eigner Ken Williams 1986 Kontakte zum japanischen Markt knüpfte, hatte er eigentlich große Exportpläne. Seine erfolgreichen *Quest*-Serien sollten auch in Fernost begeistern. Statt dessen kam er mit einem Korb voller Lizenzen erfolgreicher japanischer Spiele zurück. Nach den actionbetonten *Silpheed* und *Thexder* für 16-Bitter flatterte uns jetzt das Fantasyspiel **SORCERIAN** ins Haus. Ob SIERRA damit den erwarteten Fang gemacht hat?

Ein waschechtes Rollenspiel mit Action-Einlagen soll SORCERIAN sein, glaubt man dem sorgfältig erstellten, umfangreichen Handbuch. Bis zu zehn Helden aus vier Klassen (Kämpfer, Magier, Zwerg oder Elfe) kann man erschaffen und beliebig zu Parties zusammenstellen. Im Laufe der Handlung altern die Charaktere, können den Beruf wechseln (60 stehen zur Auswahl) und verbessern gemäß ihrer Erfahrungsstufe mehrere Eigenschaften. Zum „Warmspielen" gibt es eine vorgefertigte Gruppe.
Die Handlung unterteilt sich in drei Szenarien mit je fünf Missionen steigender Schwierigkeit. Hier stutzt der Rollenspieler zum ersten Mal, gibt es doch außer „Gegenständen-vor-Monstern-retten" keinen roten Faden. Nach jedem bestandenen Teil-Abenteuer wird die Party vom König gelobt, entlohnt und befördert. Extra-Gegenstände müssen aber abgegeben werden!

Vor und zwischen den (frei wählbaren) Spielabschnitten können Eure Mannen einzeln die Stadt Pentawa besuchen. Der menühaltige Bildschirmaufbau erinnert hier stark an *Segas Phantasy Star*, wie überhaupt das ganze Spiel einen starken „Konsolen-Touch" hat. Im Waffenladen, Tempel, Thronsaal oder beim Weisen, der Kräuterfrau und in der Trainingsstätte kann jeder Held/jede Heldin sich ausrüsten und informieren.

War die Menüauswahl noch Rollenspielers Freude (wenn auch etwas nervös, deshalb sachte mit dem Joystick bzw. den Tasten...), droht jetzt der Ernst des Lebens. Erwartungsvoll lehnt man sich zurück, erwartet Dungeons und Dämonen, und sieht... vier winzige Sprites durch eine seitlich ruckelnde Landschaft hopsen. Ab und zu wird man durch Türen in andere Landschaftsabschnitte teleportiert, von Horden winziger Monstersprites angegriffen und auf Kästen mit nützlichen Gegenständen (z.B. Kräuter für Zaubersprüche) aufmerksam.

War das Gegenstück *Heroes of the Lance* aus der *Dragonlance*-Serie von *SSI* schon eine Enttäuschung, so ist *Sorcerian* eine schlichte Zumutung. Groß als AT-„Superversion" mit überragender Grafik angekündigt, ist einzig die Installationszeit – auf einem 12-MHz-AT immerhin eine halbe Stunde – atemberaubend. Die in trist Grün-Blau-Weinrot gehaltenen, groben Hintergrundbilder erinnern an erste Programmierversuche auf dem guten, alten C 64. Scrolling? Das scheint den Programmierern ein Buch mit sieben Siegeln zu sein. Einzig die vier Recken sind halbwegs erkenn- und unterscheidbar gehalten – Monster und Menschen aller Art sind mikroskopische Pixelhäufchen.

Was sich als leckeres Rollenspiel anließ, entpuppt sich als lahmes, technisch völlig überholtes Jump'n'shoot, das versierte Action-Adventurer schnell gelöst haben werden. Daran können auch die (natürlich nur mit entsprechender Soundkarte genießbaren) hübschen Musikstücke wenig ändern.

XT-Besitzer mit Laufwerken „normaler" Speicherkapazität dürfen aufatmen, daß sie gar nicht erst in Versuchung kommen, sich dieses völlig überteuerte, kurzlebige Spiel„vergnügen" ins Haus zu holen. AT-Action-Freunde sollten sich SORCERIAN zumindest sehr genau vor dem Kauf anschauen! Wer Action-Adventures mag, ist mit dem putzigen, graphisch viel schöneren, *Prophecy* besser bedient oder sollte sich einmal SIERRAs hauseigenen Hit *Hero's Quest* anschauen. SORCERIAN? Selten so enttäuscht, SIERRA!

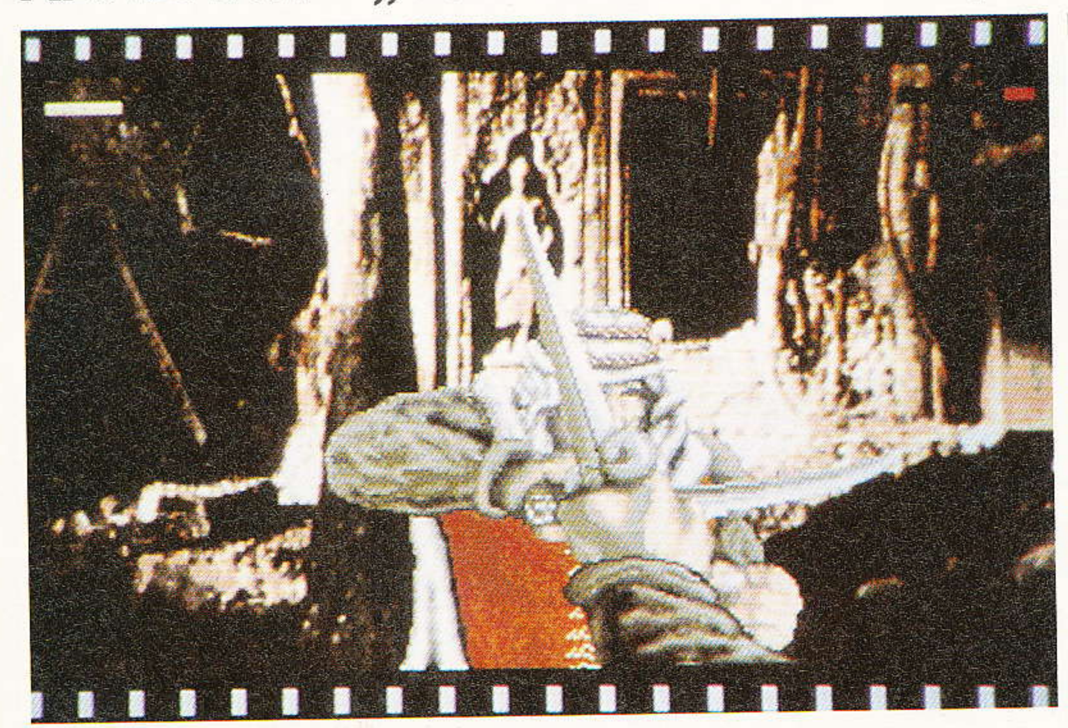
Eva Hoogh

Grafik	6
Sound	8
Atmosphäre	5
Story	5
Preis/Leistung	4

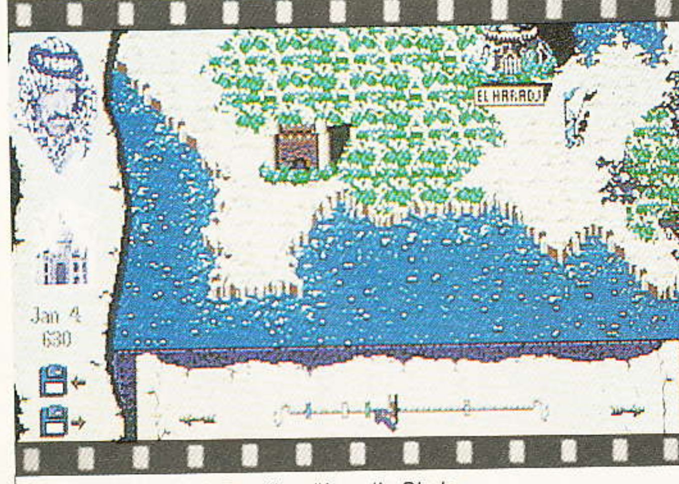
IM BLICKPUNKT:



KHALAAN – „1001 Nacht“ im Chip-Strickmuster



Nachdem es 1988 zwischen RAINBOW ARTS und dem französischen Label CHIP 'geschnakkelt' hatte, bereichert man seitdem gemeinsam den deutschen Software-Pool mit interessanten Strategie-Adventures. Der Spielwert, oder besser gesagt: Spielnutzen, hat Priorität. Eine geschichtliche Epoche, eine historische Persönlichkeit, eine durchdachte Routine, kurz: ein vernünftiges Zusammenspiel von Wissen und Spaß – ein gutes Konzept.



Landschaftsrelief: Scrollen über die Skala.

Mit der *Reise zum Mittelpunkt der Erde* feierte man Premiere, damals. Als im vergangenen Jahr die 'Johanna von Orleans' auf Datenträger geprägt wurde, war die Szene positiv überrascht. Vom 88er Konzept war lediglich die Idee wiederzuerkennen, technisch erfuhr *Jeanne d' Arc* eine deutlich positive Entwicklung. Digitalisierte Bilder, über Zusatzgrafiken zu Actionsequenzen verarbeitet, der angesprochenen Epoche angepaßte Soundeffekte, maßstabgetreue Schauplatzwiedergabe, Steuerung mittels Fenstertechnik und ein komplexes strategisches Spielkonzept. Um die Jahreswende setzte das deutsch-französische Duo mit *Day of the Pharaoh* nochmals einen drauf, nach gleicher Konzeption. Nun, und um aller guten Dinge drei sein zu lassen, kommt eben jenes Strickmuster bei **KHALAAN**, einem Exkurs ins Reich der Kalifen und Wesire, ab Juni erneut zum Tragen...

»Hatha al halib min hathehi al bakhara« heißt zwar nicht: »Beim Barte des Propheten«, dafür aber: »Diese Milch ist von dieser Kuh«. Dies ist der einzige arabische Satz, den mir ENTERTAINERIN Gabi Straube in der Eile aus der Tasche zaubern konnte, doch immerhin. Die 'Milch' nun also stellvertretend für den 'Prophetenbart', der, so hoffe ich, keinen Einfluß in bezug auf die Spielermotivation haben wird. Die Gefahr könnte diesmal immerhin bestehen, denn KHALAAN basiert, wie eingangs erwähnt, auf dem inzwischen etwas altbacken gewordenen Spielprinzip seiner Vorgänger *Day of the Pharaoh* und *Jeanne d'Arc*. Nur derjenige, der dieses Genres bislang unkundig geblieben ist, wird mit dem **CHIP/RAINBOW ARTS**-Produkt KHALAAN ohne Zweifel eine Bereicherung für sein Software-Arsenal erwerben.

Im historischen Kalifenreich geht es um die Geschichte vierer einander feindlich gesonnener Großkalifen, die sich aus unschwer zu verstehenden Gründen nicht 'riechen' können: Habsucht, Machtgeplänkel und das Wetteifern um den Titel des 'Großkalifen von KHALAAN' verbreiten Unruhe und Mißtrauen im Land. Ein alter Weiser prophezeit den Rivalen die Ankunft eines fremden Eindringlings, der sich das gelobte Land durch einen feisten Schachzug unter seine Fittiche reißen will. Weiterhin sagt der Prophet nur demjenigen Kalifen den rechtmäßigen Titel des Großkalifen voraus, der in der Lage ist, den ungeliebten Eindringling zur Umkehr zu zwingen.

Für den Spielablauf bedeutet dies nicht mehr und nicht weniger, als sich zunächst eines



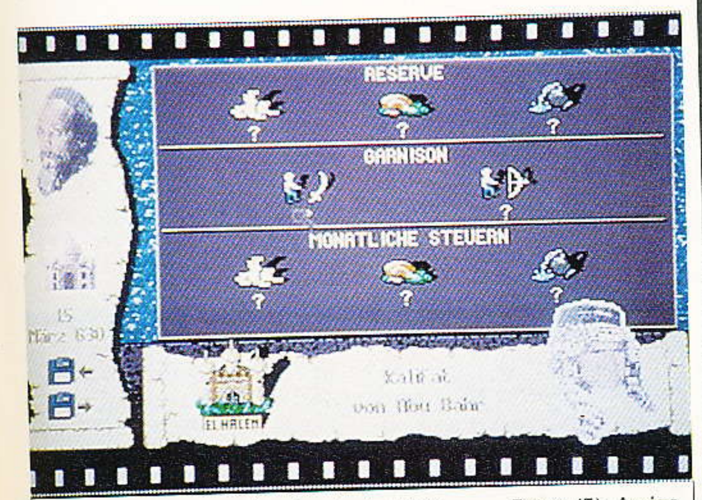


vertraut: Digi-Grafiken!

Mitstreiters anzunehmen, in diesem Fall ist's Utman, 43jähriger Großkalif von Khelbir, und dessen Position im Lande zu stärken. Mittel stehen üblicherweise und auch schon in unserer Beta-Vorversion des Programms in unterschiedlichster Form zur Verfügung. Ausgehend von einem festen Bestand an Lebensmitteln und Wasser sowie einem Anfangspotential von 5000 Fußsoldaten und weiteren 5000 Bogenschützen muß man sich zu allererst Gedanken über sinnvolles Aufstellen einzelner Truppenteile nebst Versorgungskarawanen machen. Städte bieten die Möglichkeit, die Jungs auszustatten sowie Kamele, Schiffe oder Pferde anzuschaffen, um möglichst rasch durch die Lande ziehen zu können. Festungen sind zum Erstürmen da und bieten der Armee den nötigen Schutz vor feindlichen Angriffen.

KHALAAN bietet dem Spieler nebst offensivem Taktieren auch diplomatische Vorgehensweisen an. So kann man seinen Gegnern Angebote machen, mit ihnen Handeln, sich verbünden, aber auch selbige ausspionieren oder gar berauben. Menschliche Stärke oder Schwäche kann man unter Zuhilfenahme freundlich gesonnener Geister oder Götter unterstützen, Flüche setzen Gegner lahm oder überbringen Unheil, gute Geister bestärken auf ihre Weise den eigenen Kampfgeist. In der Umsetzung bietet KHALAAN haufenweise Strategie, die vom Spieler über die Landkarte gesteuert wird. Anhand eines Grundparametermenüs kann zu Beginn des Games der grobe Spielverlauf, was Zeitrahmen, Spielgeschwindigkeiten, Kommentare, Ereignisse u.s.w. anbetrifft, editiert werden.

Kommen wir zur Technik. Nun, Kriterien wie Grafik und Handhabung konnten auf den ersten Blick der Erwartung nicht standhalten. Vom Gesamteindruck her ist KHALAAN – zumindest in der Beta-Version – mit recht wenig Farbkontrasten ausgestattet worden. Kleine Sprites und wenig Animation im gängigen Spielgeschehen, wenige – wenn auch passende – Samples für den Sound, lange spielerische Durststrecken zum Auftakt, eine etwas unbeholfene Handhabe für das Kartenscrolling, all dies sind Dinge, über die man hoffentlich in der Vollversion nicht mehr stolpern braucht. Die Action spielt sich in gewohntem Rahmen ab, meist vor digitalisierter Kulisse. Irgendwie war die Erwartung etwas zu groß, denn KHALAAN bietet von dem, was bislang publik gemacht wurde, wirklich nichts Neues, ganz im Gegenteil: Während bei *Jeanne d'Arc* deutlich und bei *Day of the Pharaoh* zumindest noch schemenhaft die Anlehnung an historische Begebenheiten zu erkennen ist, verwendete man bei KHALAAN – so scheint's – lediglich gröbste Äußerlichkeiten, die eine geschichtliche Anlehnung suggerieren könnten. Bleibt abzuwarten und 'nen Schwarzen Tee zu trinken. Der Juni wird zeigen, wie gut KHALAAN im Endeffekt sein wird. Das Haus verspricht eine zeitgleiche Lieferung für die drei großen Systeme zum großzügigen Preis von 89 Mark. Bis dahin zweifeln wir – unter Vorbehalt. *Matthias Siegk*



Übersichtlich: Infos über Fenstertechnik *Fotos (5): Amiga*

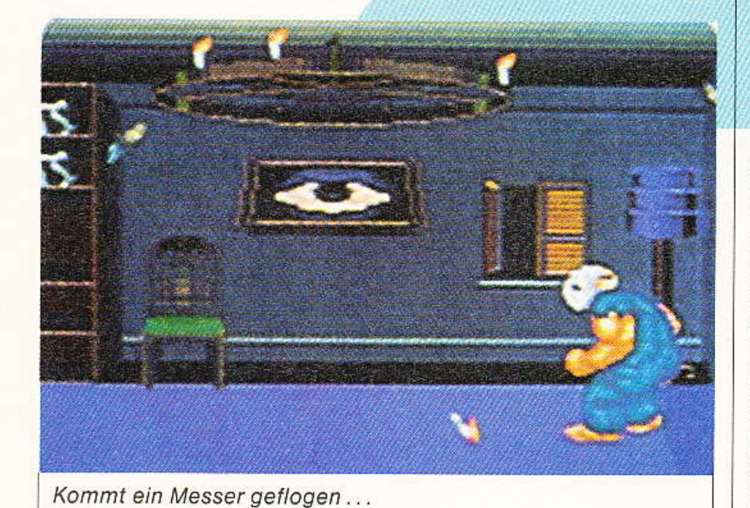


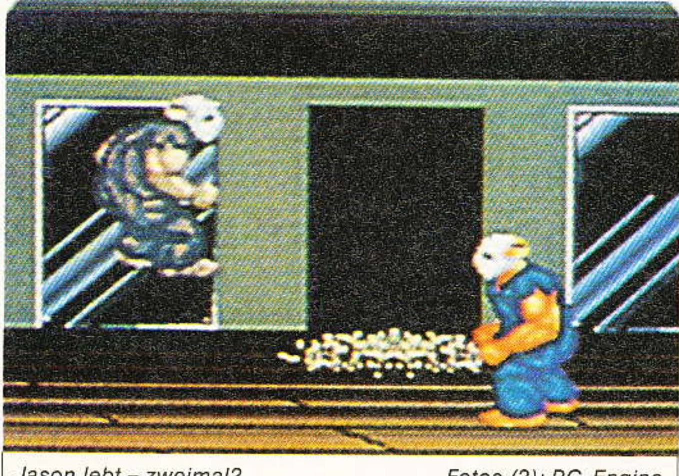
ALSO DOCH: JASON LEBT!

Programm: Splatterhouse, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** Dynatex.

Jetzt gibt's ihn auch für die PC-Engine! Jason hat's endlich geschafft. Sein langer, aber beschwerlicher Weg von der Kinoleinwand über Videotheken und Spielhallen ist nun zu Ende. Jason treibt seine wilden Spiele ab sofort auf allen Engines! Der Name Jason dürfte wahrscheinlich den Wenigsten von Euch ein Begriff sein. Da klingelt's bestimmt eher bei der Erwähnung des Namens der bekannten Horrorfilm-Serie, den ich leider aus Jugendschutzgründen nicht nennen darf. Nur soviel: Am Donnerstag, den Zwölften war die Welt noch in Ordnung...

Hauptdarsteller ist Jason, bis heute achtmal von den Toten auferstanden, um mal wieder ein paar Leute zu erledigen. In den acht Zelluloidstreifen vergriff sich der mittels Eishockey-Maske „verschönte" Fiesling an unschuldige Menschen. Warum? Ganz einfach: Er ist als Kind in 'nen See geplumpst und nicht wieder herausgefischt worden. Da es sich unter Wasser schlecht atmet, könnt Ihr Euch vorstellen, was mit Jason passierte... Außerdem wurde dann noch seine Ma auf gewaltsame Art und Weise umgebracht...


Kommt ein Messer geflogen ...


Jason lebt – zweimal? Fotos (2): PC-Engine

NAMCOT setzte die Geschichte von Jason etwas anders in Szene. Jason (noch in Gestalt eines stinknormalen Durchschnittsmenschen) kommt mit seiner Freundin in ein sehr starkes Gewitter. Beide flüchten in ein nahegelegenes Gebäude. Was sie nicht wissen ist, daß in dem Haus ein abgedrehter Professor lebt und ekelerregende Ungetüme züchtet. Jason und seine Freundin geraten in die Klauen der Ungeheuer. Glücklicherweise kann sich das Mädel noch rechtzeitig retten. Jason jedoch hat keine Chance...

Der Professor verwandelt ihn erst jetzt in das muskelbepackte Monstrum, das wir aus den Filmen kennen. Dank der vielen Muskeln hat der „Held" nun die Möglichkeit, aus dem „Horror House" zu entkommen.

An dieser Stelle greift der Spieler dann ein. Mit dem Stick oder Pad kann man Jason durch die insgesamt sieben horizontal scrollenden Level steuern. Von rechts, links, oben und unten kommen unendlich viele schleimtropfende Aliens, die entweder mit Hilfe der Fäuste und Füße niedergeschlagen oder mittels einer der drei Extrawaffen (Holzlatte, Küchenbeil, abgesägte Schrotflinte) erledigt werden können. Von Zeit zu Zeit tauchen außerdem noch ein paar andere „Gags" auf (Schraubenschlüssel, Stein, Speer), mit denen man die Aliens ebenfalls „kitzeln" kann.

Den Grafikern muß ein äußerst großes Lob ausgesprochen werden. Auch wenn man sich über Geschmack streiten kann: Es sieht einfach gut aus, wie der Schleim von den Aliens heruntertropft oder die Körper derselben auseinanderplatzen. Blut fließt jedoch recht wenig. Meist ist es grüner Schleim, der durch die Adern der Gegner strömt.

Am Ende eines jeden Stage wartet selbstverständlich ein Endgegner darauf, eine auf die Rübe zu kriegen. NAMCOTs Programmierer bewiesen auch hier Mut zur Innovation und schufen endlich einmal etwas anderes als schießende Ungetüme und axtschwingende Oberloser. Nach dem ersten Stage gelangt man in einen Raum, in dem es von mutierten Würnmern nur so wimmelt. Diese muß man vernichten, um in die zweite Stage zu gelangen, wo sogar durch Wasser gewatschelt werden darf. An Ende dieses Levels kommt Jason in einen leeren Raum. Hier fliegt das ganze Inventar wie wild durch die Gegend. Auch in den restlichen Leveln warten immer wieder Überraschungen auf den Spieler. Langeweile kommt kaum auf. Allerdings hätte der Schwierigkeitsgrad etwas höher angesiedelt werden können.

SPLATTERHOUSE bietet zwar nicht viel Neues, geht es doch in der Hauptsache nur ums „Hacken" und „Slayen", doch die „etwas andere Art" der Versoftung des Hack-and-Slay-Themas fesselte mich schon 'ne Weile an der PC-Engine, die nun endlich ihren Weg ins bald vereinte (?) Deutschland finden wird? Fazit: Nicht nur für Jason-Fans. *top*

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Die Wettbewerbe aus ASM 5/90 werden in Ausgabe 8/9 – aufgelöst. Dies wären: Paris-Dakar und der Luchs (Lynx). Der Sim-City-Wettbewerb verschiebt sich ebenfalls um eine Ausgabe, da wir uns einen Gutachter besorgen müssen.
Der Gewinner des CD-Players der Aktion „Schnippel-bibbel" ist:

Sven Ziegler aus Oyten!

Viel Spaß!

FÜNF ROTE KARTEN



Langeweile ...

Programm: World Cup Soccer Italia '90, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM & Kompatible, C-64 Disk & Kassette, Amstrad CPC, **Preis:** je nach System und Datenträgerzwischen ca. 40 Mark und etwa 85 Mark, **Hersteller:** Virgin Games, **Muster von:** Hersteller.

An den Problemen, die es in Italien noch bezüglich der Organisation der vierzehnten Fußball-Weltmeisterschaft gibt, stört sich kein Softwarehaus. Für die meisten zählt nur noch, schnell zu Beginn des internationalen Meetings ein Fußballprogramm auf den Markt zu bringen, um sich daran ein goldenes Näschen zu verdienen. Da verwundert es, daß *Micro-*



... macht sich breit!

Prose sein *International Soccer Challenge* kurzfristig zurückzog, bzw. sich dazu entschloß, es erst im Herbst zu veröffentlichen. Nicht erst im Herbst veröffentlicht wird **WORLD CUP SOCCER '90** von **VIRGIN GAMES**, das uns nämlich schon jetzt zum Test vorliegt.

Bei WCS '90 handelt es sich um das offizielle Fußballspiel zur WM, das zudem eine Automatenumsetzung ist. Nach dem tollen *Emlyn Hughes International Soccer* von *Audiogenic* kann man ja schon einiges von WCS '90 erwarten, denn schließlich soll es **die** Fußballsimulation sein.

Eigentlich wollte ich ja mit Manni zusammen testen, doch bis heute konnte ich ihn nicht freiwillig dazu bewegen, gegen mich anzutreten. Die Erinnerungen an die Matches mit *Emlyn Hughes International Soccer* (Bericht an anderer Stelle) steckten ihm wohl noch zu tief in den Knochen. Und so mache ich mich eben allein an das Game, wähle mein Team und nach der Einstellung einiger Gameparameter (Level, Spielzeit) geht's ab.

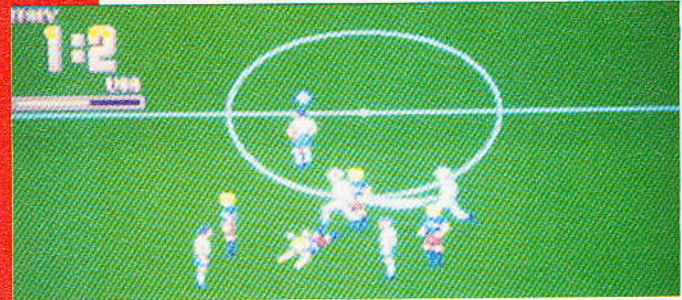
Meine Mannen und die des Gegners laufen ein. Doch was ist das? Anstatt elf Spieler pro Team erscheinen nur schwache sieben! „Na, ob das wohl eine realistische Simulation werden kann?", denke ich bei mir, als der Schiedsrichter das Spiel anpfeift. Dieser gibt übrigens ständig seinen Kommentar zum Spiel. Wenn es nämlich Fouls, Einwürfe oder sonstiges gibt, wird dies durch digitalisierte Sprachausgabe dokumentiert. Gut gemacht!

Aber wieder zum eigentlichen Spiel. Sofort fiel mir das ruckelige Vier-Wege-Scrolling auf, das vom Hersteller als sanft bezeichnet wird. Na, wenn dies ein sanftes Scrolling sein soll, dann möchte ich kein ruckeliges der gleichen Firma sehen...

Die Männchen sind jedoch ganz gut animiert; zwar reichen auch sie lange nicht an das schon erwähnte Konkurrenzspiel heran, doch sind die Bewegungsabläufe bei weitem besser als bei vielen anderen Programmen.

Als nervig erweist sich das Schußkontingent der Spieler. Wer nämlich meint, er könne mit gekonntem Paßspiel, Hebern, Bolzern und sonstigem auftrumpfen, der hat sich gewaltig geirrt, denn es gibt nur eine „Schußsorte". Es sind immer die gleichen ulkigen Schüßchen, die über den Rasen hoppeln. Und hoppeln tun sie im wahrsten Sinne des Wortes.

Wie in der bitteren Wirklichkeit darf ein Gegenspieler auch einmal unsanft „gelegt" werden, falls unbedingt nötig. Hin und wieder passiert es, daß ein gefoulter Spieler mit der Bahre vom Spielfeld getragen oder daß ein Regelverstoß mit der Gelben oder der Roten geahndet wird. Komisch hierbei, daß nach drei Roten Karten, die ich kassierte, immer noch sechs (!) Spieler auf dem Feld waren. Folglich hat so ein Stück Karton überhaupt keine Auswirkung auf das Spiel und hätte getrost weggelassen werden können. Das gleiche Problem stellt sich mit den verletzten Spielern ein. Normalerweise müßte die Gesamtspieleranzahl bei drei oder mehr verletzten Spielern schrumpfen (Auswechselregelung), doch dies geschieht nicht.



Toll gelungen sind hingegen die Torszenen. Läuft ein Spieler in den Strafraum, so schaltet die Perspektive auf die Hintertorkamera um, sofern man den Torwart zu steuern hat. Per Knopfdruck und Joystickbewegung in die entsprechende Richtung hechtet sich der Keeper elegant zum Ball. Gelangt der eigene Spieler in den gegnerischen Strafraum, so schwenkt die Sicht hinter diesen, und es sollte möglichst schnell „abgezogen" werden. Dribblings sind möglich, aber ein intelligent aufgebautes Spiel scheitert schon an den mangelnden Funktionen, die das Programm bietet. Eine Zwei-Spieler-Option ist zwar vorhanden – kommen aber mehr als zwei Personen zusammen, so sind die überzähligen zum Zuschauen verdammt.

WORLD CUP SOCCER ITALIA '90 enttäuschte mich (beinahe) auf der ganzen Linie. Es bietet keine Abwechslung, ist fehlerhaft programmiert und ist einfach zu hektisch. Deshalb meine Empfehlung: Schaut Euch die Live-Übertragungen im Fernsehen an, oder legt Euch *Emlyn Hughes International Soccer* zu – davon habt Ihr mehr!

Hans-Joachim Amann

Animation	8
Sound	4
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	5



SECRET SERVICE

Wo ist er hin,...

...mein Urlaub? Zwei Wochen waren's, und jetzt sitz' ich hier schon wieder rum. Eigentlich hätte ich noch ein, zwei Jahre dranhängen können, und mein Auto fängt gerade wieder an zu spinnen. Wir haben Fähnchen gebastelt, weil wir nämlich keinen Zeitdruck haben und nicht bis Montag fertig sein müssen. Mats sitzt mir gegenüber und guckt fies auf seinen Monitor...ach ja, wir haben eine neue Kollegin (schon wieder!). Wer das Feedback schon gelesen hat, könnte sich über den Namen 'Eva' gewundert haben. Eva Hoogh, Ex-Freie Mitarbeiterin, ist am zweiten Mai zu uns gestoßen. Sie verließ ihre Heimat, Hamburch, und zog ins idyllische Niederhone, welches ein Vorort von Eschwege ist...oder zumindest etwas in der Art... harhar! Jetzt tickert Mats vehement auf seiner Tastatur umher; ich frag' ihn mal, was er gerade macht. Aha! Bei meinem PC hab' ich den Festplatte-naufnahmeschuberfachplatz geöffnet und einen prima Platz für meine Kassetten gefunden. Genial. Mein Fähnchen wiegt sich in einer sanften Brise. Schickt uns ein Paket mit Tips! Hier ist die wunderbare Adresse: Frau Ulis Floristik-Studio, Am Stad 35, 3440 Eschwege im grünen Werratal – oder ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.

Lang und überfällig ist eine Lösungshilfe zu **PHANTASY STAR**. Auf geht's:

In der Höhle in West-Camineet die Schatzkiste plündern, davon eine Cola kaufen, sich ins Kampfgewühl stürzen und fleißig „EPs" sammeln. In Level 1 hat man nur 16 Hit Points, die schnell weg sind. Deshalb unterwegs immer wieder Hit Points durch Cola auffrischen. Es gibt in West-Camineet ein Haus, in dem kostenlos Hit Points aufgefüllt werden. Hat man Level 7 erreicht, den Roadpass in Scion kaufen, der dort als „Secrets" angeboten wird. Beim Kauf muß man ebenso hartnäckig vorgehen wie bei Dr. Luverno, dem Wahrsager, zweidreimal reingehen schadet nicht. Den Laconian Pot bekommt man in West-Camineet in einer Hütte geschenkt. Jetzt am Flughafen den Reisepaß kaufen, nach Motavia fliegen und den Laconia Pot gegen Myau tauschen. Zurück nach Palma fliegen und in die Höhle südlich von Parolit gehen. Hier findet man Odin, der mit der Medizin von Myau erweckt wird. Den Kompaß nicht vergessen! Jetzt in die Höhle Naula gehen, den Cakeshop suchen und Shortcakes für den Governor auf Motavia kaufen.

Mit den Shortcakes fliegt man nach Motavia und besucht den Governor. Als Belohnung bekommt man einen Brief, mit dem man Noha in seiner Höhle besuchen muß. Zurück nach Palma wo man jetzt den gelben Kanaldeckel benutzen kann, der zum Gothic Forest führt.

Hier befreit man Dr. Luveno und steuert 1200 zum Raumschiffbau bei. In Abion Polymtrl.(?) kaufen, um damit den Roboter-Hapsby unter einem Haufen Laconia – Schrott freizuschmelzen und zurück zu Dr. Luveno gehen.

Wenn Noah inzwischen den Zauberspruch „Open" gelernt hat, nach Baya Malay gehen und den Crystal beim Wahrsager Damor holen. Wenn Dr. Luveno jetzt fragt, wo die „Luveno" denn bleibe, aus der Hütte gehen und zur Statue laufen, die bisher immer den Durchgang verweigerte. Man kommt direkt zum Raumschiff. Ohne dieses sieht es düster aus, denn der Spaceport wird dichtgemacht, und euer Reisepaß eingezogen. Mit der Luveno fliegt ihr jetzt nach Uzo in Motavia und sammelt Infos. Wenn ihr genug Geld habt, geht's weiter in südlicher Richtung nach Casba. Dort wieder Infos sammeln und den Landrover kaufen. Auf dem Rückweg zur Wüste im Gang links abbiegen und dem Casba-Drachen das Amber Eye (?) nehmen. Nach der Casba-Visite geht es zur Cave von Tojim. Noah sollte volle HPs und MPs haben, denn um den Frad Mantle zu erhalten, muß sich Noah alleine mit Tojim messen. Will man nach Sopia, hat aber den Gas Shield nicht, besteigt man erst mal gemütlich seinen Landrover. Zum Einsteigen den Landrover anwählen und „Use" benützen, zum Aussteigen diesen Vorgang wiederholen. Vor der Fahrt nach Sopia Paseo besuchen und vor dem Governor-Palast Punkte auffrischen. Sopia am besten vom Norden aus anfahren. Da in der Giftgaswolke die HPs schnell weg sind, hilft nur eine List: Spätestens nach dem vierten Blitzen anhalten und mit Cure die HPs aufmöbeln. Wenn ein Charakter gestorben ist, kann man ihn notfalls mit „Rise" wiederbeleben, wenn es nicht gerade Noah ist.

Weiter auf Sopia zufahren und den Vorgang immer mit „Curse" wiederholen. In der Stadt angekommen, erst einmal tief Luft holen und beim Oberhaupt 400 Öre zur Unterstützung des Ortes abdrücken. Dafür erfährt man einiges zum Laconian-Shield. Ihr könnt jetzt mit der bereits geschilderten Methode Sopia wieder verlassen. Zurück in Paseo kauft man Gloves für Myau. Wer viel Geld hat, kauft hier außerdem den Diamond Armor für Okin. In Uzo gibt es einen prima Light Saber für Alies. Weiter geht es auf dem Planeten Dezoris. Der Landeplatz ist Skure. Von hier aus direkt in die nächste Ortschaft, um den Ice-Digger zu kaufen. Er kostet 12000 Mesetas.

In Neiboring holt man sich Infos. Mit dem Ice-Digger geht man zu dem Block wo die vielen Zombis herumstapfen. Südlich von einer Höhle gibt es eine Stelle, an der man sich nur mit dem Ice-Digger weiter nach Süden vorarbeiten kann. Holt Euch jetzt das Prisma und visiert als nächstes den Corona Tower an. Hier kann man eine „Torch" mitgehen lassen. Mit Hilfe des Ice-Diggers steuert ihr jetzt ein bewaldetes Tal an. Hier steht ein einzelner Baum, auf den man sich genau stellen muß. Jetzt erscheint ein Laermabaum. Die „Torch" wählen, und schon erhält man die Laermanuts – vorausgesetzt, ihr habt den Laconian Pot dabei. Ganz in der Nähe ist der Laconia-Shield, den ihr unbedingt mitnehmen solltet. Jetzt geht es mit dem Raumschiff zurück zum Planeten Palma.

Hovercraft:

Erinnert Ihr Euch noch an die Bemerkung eines Bewohners der Stadt Casba auf Motavia (die Stadt, die durch einen kleinen Teich abgeschirmt ist und in die man nur unterirdisch gelangt)? Auf die Frage muß man mit „Yes" antworten. Die Bemerkung ist sehr wichtig, sonst könnt Ihr Euch totsuchen. Falls man in Casba nicht alles abgeklappert haben, muß man nochmal zurück. Außerdem muß man vorher den Ice-Digger verkaufen. Wenn man die Infos hat, geht man zu einer kleinen Stadt hinter den Lavafeldern.

Auch dort waren wir schon mal, denn da haben wir den Roboter Hasby freigeschmolzen. Klappert einfach die Hütten ab und gebt überall „Search" ein, und, siehe da, in einer Hütte liegt das Hovercraft!



Gas Shield:

Den wollen wir natürlich so schnell wie möglich ausprobieren. Dazu haben wir auch gleich Gelegenheit, denn auf Palma gibt es eine Stadt, die in der Karte nicht eingezeichnet ist. Doch auch darauf gab's schon Hinweise. Geht zum östlichen Dungeon. Setzt hier das Hovercraft ein, indem ihr am Strand wie beim Landrover einfach „Use" wählt. Jetzt gehts ab nach Süden auf die Insel „Drasgow". Hier holt man sich bei den Bewohnern erst mal wieder Infos und kauft im Dungeon den langersehnten Gas-Shield. Im Osten gibt's auch noch eine einsame Insel, auf der man einen neuen Gegenstand für Alis erhält. Allerdings muß man dafür erst den roten Drachen bezwingen.

Mirror Shield:

Wenn das alles erledigt ist, geht's zurück aufs Festland und dann nach Gothic, um mit dem Raumschiff wieder nach Motavia zu fliegen. Dann nach Sopia, denn dort gibt es noch einen Hinweis auf einen sagenumwobenen Schild, der sich auf einer Insel befindet. Die Insel liegt im See. Zu ihr kommt man nur mit dem Hovercraft. Hier einfach herum gehen und „Search" anwählen. Irgendwann findet man den Schild, den man Odin geben sollte.

Medusa's Tower:

Jetzt geht's in den Turm der Medusa, für die man den Schild gut gebrauchen kann. Der Turm hat sieben Stockwerke und ein Erdgeschoss. Allein aus diesem Grund sollte man möglichst viele Burger dabei haben. Der Keller ist uninteressant, man sollte hier aber allein wegen der Experience Points mal reinschnuppern. Medusa sitzt schließlich in der 6. Etage. Wenn man sie besiegt, erhält man von ihr eine mystische Axt, die man ebenfalls Odin geben sollte. Unsere Helden sollten bis hierhin folgende Ausrüstung und Gegenstände bei sich tragen:

Alis	Myau	Odin	Noah
Lac. Sword Lac. Armor Mirror Shield	Gloves Thick Fur Silver Fang	Lac. Axe Lac. Armor Mirror Shield	Wand Fraid Mantle

Transer
Dungeon Key
Burger (lieber zuviel als zuwenig)
Crystal
Magic Lamp
Flute
Prism
Nuts

Wer etwas noch nicht besitzt: Zurück und suchen!

Nach langem, langem Spielen, Suchen, Kämpfen, Fliegen und Herumlaufen haben wir endlich die letzte, alles entscheidende Aufgabe vor uns: Lassic geht's an den Kragen!

Baya Malay:

Als Erstes sollte man sich die Taschen bis zum Platzen mit Burgern vollstopfen. Dann geht's im Gänsemarsch zum Gefängnis. Sie wissen schon, dort wo der „Robot Cop" immer nach dem Paß fragt. Wir antworten auf seine Fragen mit „Nein" und hauen ihn einfach aus seinem Blechgewand. Wir folgen dem Gang und stehen nach kurzer Zeit wieder draußen, vor einem riesigen Lavafeld. Das Lavafeld läßt sich am besten und ohne Verlust von HPs mit dem Hovercraft überqueren. Wenn wir es hinter uns gelassen haben, stehen wir vor einer Kuhle, in der sich ein Turm gen Himmel reckt. Dies ist der erste Schritt zu Lassics Untergang.

Turm von Baya Malay:

Der Turm hat sechs Stockwerke und drei Untergeschosse.
In der Spitze des Towers angekommen benutzt Alis das Prisma, indem sie es gegen den Himmel hält. Dort erscheint dann eine fliegende, mit einzelnen Wolken schwebende Insel. Myau kriegt dann Laerma-Nüsse zu essen, wodurch sie sich in ein geflügeltes Tier verwandelt. Mit den anderen drei Kriegern fliegt sie dann zur Insel.

Lassics Schloß:

Die Insel ist nicht sehr groß, und es gibt nur einen Höhleneingang. Das Schloß von Lassic ist außerdem nicht sehr komplex. Einmal begegnet man einem „Shadow", der so wie Dr. Mad aussieht. Den Schatten hat man leicht überwunden. Vor Lassics magischer Tür sollte man speichern, denn hier werden einige Versuche notwendig sein. Auf die dumme Frage von Lassic antwortet man natürlich mit „Yes". Probiert am besten aus, ob Odin besser die Axt oder den Strahler einsetzen soll. Wenn Lassic besiegt ist, gehts mit Flöte und Magie zurück auf den Boden und von da zum Governor. Als wir bei ihm ankommen, erleben wir eine Überraschung: Er ist verschwunden! Bevor wir uns der Gefahr bewußt werden, verschwindet der Boden unter uns, und wir landen in einem Dungeon. Im untersten Stockwerk gibt es auf den ersten Blick scheinbar keinen Ausweg. Nach langer Suche jedoch entdecken wir eine Geheimtür, hinter der sich eine zweite Tür befindet.

Als wir sie durchschreiten, wird es stockdunkel um uns. Ein einem Alptraum entsprungenes Ungeheuer erscheint vor unseren Augen. Wir kämpfen um unser Leben. Während ich das Biest mit Feuerbällen angreife, benutzt Myau abwechselnd die Zaubersprüche „Help", um Odins Angriffskraft zu vervielfachen, und „Cure". Odin gibt sein bestes, indem er mit der Axt kämpft. Noah versucht, dem Untier mit dem Spruch „Wind" Schaden zuzufügen. Mit letzter Kraft gelingt es uns, dem Tod ein Schnippchen zu schlagen. Kaum ist das Alptraumwesen bezwungen, befinden wir uns erneut im Haus des Governors. Er berichtet uns, daß sein Körper und seine Seele vom Bösen besessen waren. Er selbst war es, den wir eben getötet haben. Ferner eröffnet er mir, daß mein Vater einst König war und ich als seine Tochter die rechtmäßige Königin des Algol-Sonnensystems sei.



TIPS & POKES

Zwar ohne Systemangabe, aber trotzdem für den C-64, kommen hier ein paar Pokes zu **SPHERICAL**:
Unendliche Energie:
POKE 38425,0: POKE 38437,0
Unendliche 'Run-Stops':
POKE 35839,173
Unendliche 'Super-Zapper':
POKE 35818,165: POKE 8320,1
Zeit-Cheat:
POKE 48847,x (x=Zeit)
Unendliche Energie für den 'Energy-Ball':
Spieler 1:
POKE 41280,0: POKE 41441,255: POKE 41442,14: POKE 47119,173: POKE 47122,173: POKE 8321,1
Spieler 2:
POKE 41312,0: POKE 41447,255: POKE 41448,14: POKE 47125,173: POKE 47128,173: POKE 8321,1
Bei den 'unendlich'-Sachen muß man teilweise aufpassen und erst einmal Eine aufsammeln. Die Pokes gibt man am besten per Modul ein. Wenn man keines hat, kann man auch vor dem Laden des Hauptprogramms (?) reseten, die Pokes eingeben und mit SYS 32798 (oder war's SYS 32768?) neustarten.

ATCC

Und noch 'n Tip zu **MIDWINTER**: Die Landung mit dem Gleiter kann man sich leichter machen: Wenn man über dem Zielort ist, zieht man den Gleiter nach oben, bis die Geschwindigkeit auf '0' steht. Mit der Taste *X* kommt man nun – wie gewohnt – ins Entscheidungsdisplay. Auf diese schöne Art und Weise kann man die Landung in schwierigem Gelände umgehen und ist genau am gewünschten Ort. Auf dem ST soll's klappen.

Peter Kroff

Ein wunderschöner Cheat zu **GHOULS 'N' GHOSTS**: Wenn man (wo, das vergaß der Einsender zu erwähnen) *KARENBROADHURST* eingibt, kann man durch alle Gegner hindurchgehen. Dasselbe gibt's auch mit *STEPHENBROADHURST*. Vielleicht ist das ja je nach System unterschiedlich. Wer weiß...

Daniel Desery



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Losgehen tut's diesmal mit **CASTLEVANIA II – SIMON'S QUEST** auf dem NES. Ein Hotliner hängt ganz und gar beim Fährmann fest. Andere Tips wären aber auch nicht ganz schlecht.

★★★★★★★★★★★★★

Jetzt kommt's. Snake Eyes hat Probleme mit **THE PRESIDENT IS MISSING**. Er kann seine Agenten nicht verschicken, ihnen keine Nachrichten zukommen lassen, und er hat noch nicht mal den Morsecode von der beiliegenden Kassette entschlüsselt. Wie schaut's?

★★★★★★★★★★★★★

Marcus Baron ist ratlos: Wozu braucht man bei **LOST DUTCHMAN MINE** die Schaufel? Was macht man in den Minen ohne Gold und ohne Leitern?

★★★★★★★★★★★★★

Ohne Namen erreichten uns ein paar Fragen zu **STORMLORD** und **UNINVITED**. Fangen wir mit dem Herrn des Sturms an: Wozu sind die einzelnen Gegenstände (besonders Topf & Regenschirm)? Und jetzt UNINVITED: Wie öffnet man die Tür in der Kapelle? Wie öffnet man die Tür im Büro? Wie fängt man den kleinen Kobold?

★★★★★★★★★★★★★

Und hier ein schwerwiegendes Problem zu **SPACE QUEST I**. Michael Schiener hat sich in der Waschmaschine kostümiert, sich seine Waffe abgeholt, und nun steht er da. Wie zerstört man den Generator? Wie verhindert man, daß man stolpert und dadurch die Maske verliert (Komplette Lösung findet sich in Sonderausgabe Nr.5)?

★★★★★★★★★★★★★

Ein paar Fragen zu **DRAGON WARS** von Stefan Kusterer: Wo befinden sich die *crossed oaks*? Was muß/kann man mit diesen Gegenständen tun: Enkidu Totem, Signet Ring, Sing Ring, Laugh Staff, Ankh, Rare Books und Old Pegleg? Wie kommt man in den magisch verschlossenen Raum im *Byzanople Dungeon*?

★★★★★★★★★★★★★

Es ist alt, uralt...**RED MOON**. S.T. aus Re. frächt: Wie kommt man über den Chasm? Wie kommt man in den *Metal Room*? Wie kommt man im *Red Room* über die rote Linie? Woher bekommt man genügend Luft zum Tauchen?

★★★★★★★★★★★★★

Nils Grimm versucht's mit **ULTIMA V**, aber er kennt den Wayne nicht! Wie kommt er in Lord British's privates Kämmerlein?

★★★★★★★★★★★★★

Bei **SUPER WONDERBOY IN MONSTERLAND** wird der rote Kristall gesucht. Wie kommt F.J. Mattar im siebten Level, dritter Teil in die zweite hintere Tür auf der Burg?

★★★★★★★★★★★★★

Cheats werden gesucht zu folgenden Programmen: **THE DEEP**, **TIGER ROAD** und **IMPOSSIBLE MISSION II**. Von wem? Keine Ahnung... aber gesucht werden sie wirklich!

★★★★★★★★★★★★★

Ein gewisser St. aus Eschenaus sucht einen Cheat für **CABAL** auf dem Amiga. Wer sucht, der findet auch – früher, später oder nie.

★★★★★★★★★★★★★

Andreas Frank hat ein Problem bei **CRAZY CARS I** auf dem Amiga: Bei ca. 2 Mio. Punkten schläft er ein. Gibt's einen Poke, der das verhindert?

★★★★★★★★★★★★★

Nach drei Dingen, die ihm bei **LEGEND OF ZELDA** nicht klar sind, fragt ein anonymer Link:
1. Wo ist das magische Schwert?
2. Wo bekommt man die silbernen Pfeile?
3. Wo ist das fünfte Labyrinth, und wie öffnet man es?

★★★★★★★★★★★★★

Und hier schreibt uns Göpfert aus Berlin. Er kommt in Level 12 bei **DUNGEON MASTER** nicht weiter. Wie kann man die beiden Ritter besiegen? Wie stellt man dabei seine Kämpen am besten auf?

★★★★★★★★★★★★★

DRAKKHEN auf dem ST bereitet Klaus G. Kopfzerbrechen. Er gelangt nicht in die Festung (Pyramide) des Feuerprinzen Hazhulkhen, dem er den achten Edelstein abnehmen möchte. Seht mal zu, was Ihr für ihn tun könnt.

★★★★★★★★★★★★★

Sven Merk fragt zu **LEGACY OF THE ANCIENTS (C-64)**: Wie kommt man im *Pirate's Lair*-Dungeon von Level 8 nach Level 9 (falls der existiert...).

★★★★★★★★★★★★★

Auf geht's zum **SCARABEUS!** Ines geht so spätestens nach 20 Minuten den Bach runter. Wer kann mit einigen Tips und/oder Strategien dieses Problem beseitigen?

★★★★★★★★★★★★★

T. aus B. sucht zwei Cheats für sein Mega Drive: **SUPER SHINOBI**: Kann man sich auf irgendeine Weise mehr Leben dazuzaubern? Wie sieht's mit einer Levelanwahl aus? **GOLDEN AXE**: Auch hier wäre eine Levelwahl nicht zu verachten. Wie sieht's hier ansonsten aus?

★★★★★★★★★★★★★

Ein Avatar dankt uns jetzt schon. Er sucht, weil er wirklich verloren ist, den Begriff, den man bei **GOLD RUSH**, dem Typ hinter dem Counter in Coloma' sagen muß, um die Message für den Hans in Zimmer 11 zu bekommen. Wer weiß ihn?

★★★★★★★★★★★★★

Ein Kölner, nämlich Rudi Rat, sucht bei Larry I die Pillen, und er würde sich sehr freuen (...wenn ich mich recht erinnere... Man braucht den Hammer und das Seil. Man bindet sich mittels des Seils am Balkongeländer fest, schlägt dann mit dem Hammer irgendeine Scheibe ein und schnappt sich die Flasche mit den Pillen).

★★★★★★★★★★★★★

Einer heißt Christian und hat ein paar Fragen zu **PROJECT FIRESTART**. Auf geht's: Wie tötet man das graue Alien, welches aus dem Kokon schlüpft? Wo findet man das *Radio*?

★★★★★★★★★★★★★

Die Amiga Doctors suchen einen Cheat zu **PLAYER MANAGER**...irgend etwas für mehr Credits oder so – keiner weiß, warum.

★★★★★★★★★★★★★

Hier nochmal ein paar Fragen zu **ILLUSIONEN,** dem großartigen Microwellen-Adventure:
Wie kann man die Tür im ersten Stock (ohne Klinke) öffnen?
Was braucht man im Kessel, wenn man nach oben geflogen ist (?)?
Womit kann man den Haken am Abfluß erreichen. Woher bekommt man es?

★★★★★★★★★★★★★

Und nun sitzen wir auf den **ISLANDS OF LOST HOPE** fest. S. Burhenne schildert seine Probleme. Er hat den Diamanten, den Babywal losgeschnitten (?), den *golden ring* dem Gefangenen gezeigt (Wache weggelockt), einen Fisch gefangen, die *silver coin* erhalten, alle Sachen ins linke Boot, alle drei Kanonenkugeln ins rechte Boot getan, Messer, Stroh, *silver key, iron key, bone, small chest* (trägt er wohl alles bei sich) und treibt sich am *crows nest* herum. Nichts passiert! Was muß er tun?
Die **JETSONS**: Hier sitzt er auf Robotopia in einer unterirdischen Kammer mit einer *sphere* und Zigarettenstummeln. Wie kommt er hier weiter? Außerdem kommt er bei den Digdroids nicht herein.
Bei **DUNGEON QUEST** kommt er nicht ins *Tiny Inn*, an der Zugbrücke sind seine Würfe zu kurz. Was tun?



Unser Andreas (?) sucht bei **FUTURE WARS** immer noch nach dem Schweißbrenner im Jahre 4315 (Irgendwo so ziemlich links im Bild ist ein Gerümpelhaufen. Den muß man mal ganz genau untersuchen!).

★★★★★★★★★★★★★

Der 4. Mai sucht 'nen Cheat zu **XENON 2** und zu **NORTH SEA INFERNO** (Bei XENON 2 gibt's keinen Cheat; bei NSI wissen wir's leider nicht.).

★★★★★★★★★★★★★

Als sehr treuer Leser wendet sich nun John J. hilfesuchend an uns. Er hat zwei Probleme bei **SPIDERMAN** (is' wahr!). Das erste Problem ist das Netz, das andere der Ventilator. Außerdem hängt er bei **SPELLBOUND** total in der Ecke. Wer hat ein paar Tips und erbarmt sich, diese auch einzuschikken?

★★★★★★★★★★★★★

Es ist besser; heute ist Montag. **KING'S QUEST I**-Fragen von Oliver: Wie bekommt man den Käse und die Steinschleuder? Wie bekommt man den magischen Spiegel? Was muß man bei **KING'S QUEST III** eingeben, um auf's Piratenschiff zu gelangen?

Und dann noch Fragen zu **ODYSSEY**, einem deutschen Adventure: Wie besiegt man die große, schwarze Vogelspinne?

★★★★★★★★★★★★★

Womit gräbt man das Faltboot aus, wenn man fünf Fuß westlich vom Baum steht?
Wie besiegt man am besten den Jaguar, wenn er einen angreift?
Wie entzündet man das Schießpulver im Faß, und wie wird man die Kannibalen los?

★★★★★★★★★★★★★

KING'S QUEST I
Wie bekommt man das Seil vom Brunnen? Wie kommt man zum alten Troll, ohne Zoll zu bezahlen? Wie kann man den alten Leuten helfen? Wie kann man sich gegen die Märchenfiguren wehren? Was macht man mit der Ziege? Was muß man im 'Land der Wolken' tun? (Lösung war in ASM 3/88.)

★★★★★★★★★★★★★

Hier hat mal wieder einer seine Diskettenbox durchgesehen! Er, Hans Meier, sucht Cheats zu folgenden Programmen: **ZYNAPS, TIME BANDITS, BEVERLY HILLS COP, LIVE AND LET DIE, BOOTIFUL BABE, TYPHOON THOMPSON** und **CHARIOTS OF WRATH**.

... und ein paar Antworten

In der letzten Ausgabe hatten wir eine Frage zu **TO BE ON TOP**. Die Lösung hatten wir schonmal irgendwann (4 und 5/88), aber wen interessiert's? Also: Man sollte einen der ersten drei Plätze in der Hitliste belegen. Irgendwann trudelt dann die Einladung fürs Fernsehstudio ein.

★★★★★★★★★★★★★

Rainer Köllmann suchte in ASM 4/90 das Stonegate von **ULTIMA V**. Hierzu frage man Sir Sean, den *Keeper* der *Flame of Truth* in *Lyceum*. *Stonegate* ist die Festung der *Shadowlords*. Sie befindet sich inmitten des Gebirges, südlich der *Lost Hope Bay* (*Minoc* befindet sich z.B. in der *Lost Hope Bay*). Man nehme sich ein Schiff und fahre den südlichsten Teil der Bucht an. Man besteige das Gebirge gen Süden, nachdem man sich mittels eines *Gems* orientiert hat. *Sven Eggert*

★★★★★★★★★★★★★

Hier haben wir aber noch eine andere Möglichkeit. Wenn man mit ordentlich Kraft agieren möchte, sollte man sich einen großen Raum suchen und zusehen, daß man möglichst immer hinter (!) den Würmern ist. Wenn sie sich drehen, läuft man entsprechend hinter ihnen her und haut ordentlich drauf.
Ingo Kemper

Hier sieht endlich jemand das Problem! Wenn man nämlich bei **SPACE QUEST II** über der Schlucht hängt, sollte man versuchen, Tarzan zu imitieren (*swing rope*). Danach sollte man aufpassen, daß man sein *Gem* nicht verliert. *Steve Best*

★★★★★★★★★★★★★

Antworten zu **PHANTASIE I**! Die Fragen von R&R sins beinahe komplett gelöst etc. In den großen Tempel kommt man nämlich nur, wenn man einen Minotaur in seiner Party hat. Die Ringe G und H sind in der Stadt *Phantasia*, in welche man nur mit dem Zauberspruch *Teleport* gelangt. *Fox*

★★★★★★★★★★★★★

Bei **KING'S QUEST I** weiß endlich jemand, wo man die Bohnen pflanzen muß! Man gehe in das Bild, in dem die Schüssel (*ceramic bowl*) ist, und gibt *plant beans* (hoffentlich klappt's!) ein. Die Geschichte mit der magischen Geige (2/89) ist auch im Kasten. Den magischen Schild bekommt man, indem man im Vorraum der Höhle auf der Geige spielt, die man von dem armen Ehepaar bekommt, wenn man ihnen die gefüllte Schüssel gibt. Nun bekommt man auch das Zepter des Zwergenkönigs. Aus der Höhle kommt man wieder heraus, indem man den Pilz ißt, und dann durch den kleinen Ausgang der Nebenhöhle geht.
Oliver Traut

★★★★★★★★★★★★★

In ASM 1/90 gab's nochmal Larry mit **POOL OF RADIANCE**. Das wird jetzt geklärt: Stojanow Gate ist der Schlüsselpunkt zum Erreichen von Valjevo Castle. Es wird „gesäubert", indem man die *Bugbears* auf der Südseite des Tores vernichtet. Geht man nun durch das Tor, greifen *Hill Giants* mit Zauberern und Klerikern an. Gewinnt man auch diesen Kampf, stürmen Krieger aus Phlan das Tor und die Mauer, und man kann sich erstmal von dem Schock erholen. Stojanow Gate gehört uns!
Nun ist der Weg zum Schloß der Valjevos frei, was aber hier nicht beschrieben werden soll.
Diogenes ist ein wirklich herzensguter Drache. Egal, was man mit ihm anstellt, er gibt einem immer die *Efreeti Bottle*. Ein *Efreeti* ist so eine Art Flaschengeist. Er soll uns im Kampf gegen den Vampir im *Valhingen Graveyard* beistehen. Die *Zhentil Keeper* sind ein fieses Volk, und Cadorna ist noch fieser. Öffnet man die Nachricht, erhält man einen interessanten *Journal Entry* und eine Art „Schmuckstück".
Thomas Joswig

★★★★★★★★★★★★★

In Ausgabe 4/90 war eine fiese Frage zu **ULTIMA III** (P.H.). Die *Slots* wurden gesucht.
Sie befinden sich in der Burg von Exodus; oder besser: Die *Slots* sind Exodus! Man findet ihn im Norden in der Mitte (??). Bevor man jedoch die *Cards* einsetzen kann, wird man vom Fußboden angegriffen (Kinderkram!). Es gibt keinen großen Endkampf; man muß lediglich die Karten in der richtigen Reihenfolge *inserten*. Die richtige Reihenfolge lautet *Love, Sol, Moon, Death*. Viel Vergnügen!
The White Dragon

★★★★★★★★★★★★★

Die ganze Geschichte mit **SPACE QUEST II** ist inzwischen auch klar geworden. Man bindet das Seil an dem hölzernen Teil fest, läßt sich herunter und fängt an, zu schwingen. Man muß bei der Geschichte den richtigen Augenblick abpassen, da's sonst ganz und garnicht klappen tut. *MI*

★★★★★★★★★★★★★

Auf diese schöne Art und Wesie macht man lila Würmer bei **DUNGEON MASTER** platt: Wenn man von Anfang des Spiels an die Zauberformel *Lo Ful Ir* übt, kann man mit ihr wunderbar die Würmer zum Angeln benutzen. Eine zweite Methode wäre, die Würmer mittels der Türen zu zerquetschen. Eine dritte Methode schließlich auch noch: Man sperrt die Würmer in einen geeigneten Raum, ruht sich aus und macht sie platt.
DTD

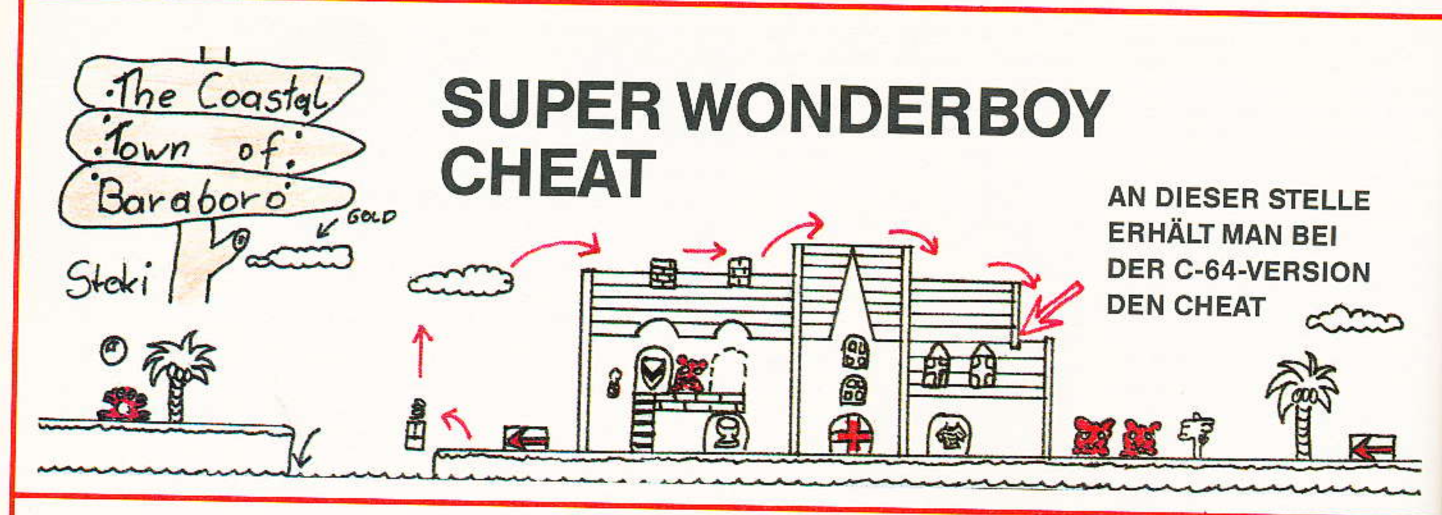
★★★★★★★★★★★★★

Es ist Montag... die Sonne scheint... was kann es da noch geben?
Die Antwort zu der **CHAMBERS OF SHAOLIN**-Frage: Man besiegt den Drachen (Endgegner), indem man ihm eins vor den Latz ballert. Das geht so: Man rennt zuerst einmal über den Hindernis-Parcours. Wenn man beim Drachen angelangt ist, kann man vor- und zurücklaufen, sich ducken, den Tritt zum Kopf und den Tritt zum Bauch. Wenn der Drache den Kopf mittelhoch hat, benutzt man den Tritt zum Bauch. Den Tritt zum Kopf benutzt man, wenn der Drache seinen Kopf nach oben reckt.
Jörg Zielenbach

HOT LINE

Mittwoch von 16.30h bis 19.00h 05651/30012 und 05651/30013

SUPER WONDERBOY CHEAT



Daß man bei **BATTLE SQUADRON** anfangs *Space* für ein Menü drücken, und während des Spieles *CASTOR* für Unverwundbarkeit eingeben sollte, dürfte mittlerweile ja hinreichend bekannt sein. Interessant ist aber auch, daß man nach dem Eingeben des zuvor genannten Wortes mit F1 bis F10 alle Extrawaffen problemlos in sämtlichen Stärken anwählen kann. Hierbei benutzt man F1-F6 für die Schußstärken und F7-F10 für die Waffen.

M. Fenzke

Hier sind sie nun endlich, die Paßwörter für **ROTOR**. Sie lauten: LIP, SLY, MEW, TNT, AWE, GAG und PIT.

M. Fenzke

Ein wunderwunderschöner Tip folgt zu **DAS MAGAZIN**: Man geht einfach zur Börse und bietet seine 49 Anteile zum Verkauf an. In derselben Runde kauft man die Anteile zurück und hat genügend Geld. Dummerweise klappt das nur, wenn man unter 1.000.000 DM Kapital hat (oder was auch immer; Gesamtvermögen vielleicht).

M. Wacker/J. Klatt

ASTRO MARINE CORPS: Hier kommen die Codes für die einzelnen Levels:

Level 2: *NOSTROMO*
Level 4: *DISCOVERY*
Level 6: *ENTERPRISE*
Level 8: *DAGOBAH*
Level 10: *REPLICANT*
Level 12: *KRULL*
Level 14: *METROPOLIS*

Ivo Lauffer

THE NORTH SEA INFERNO

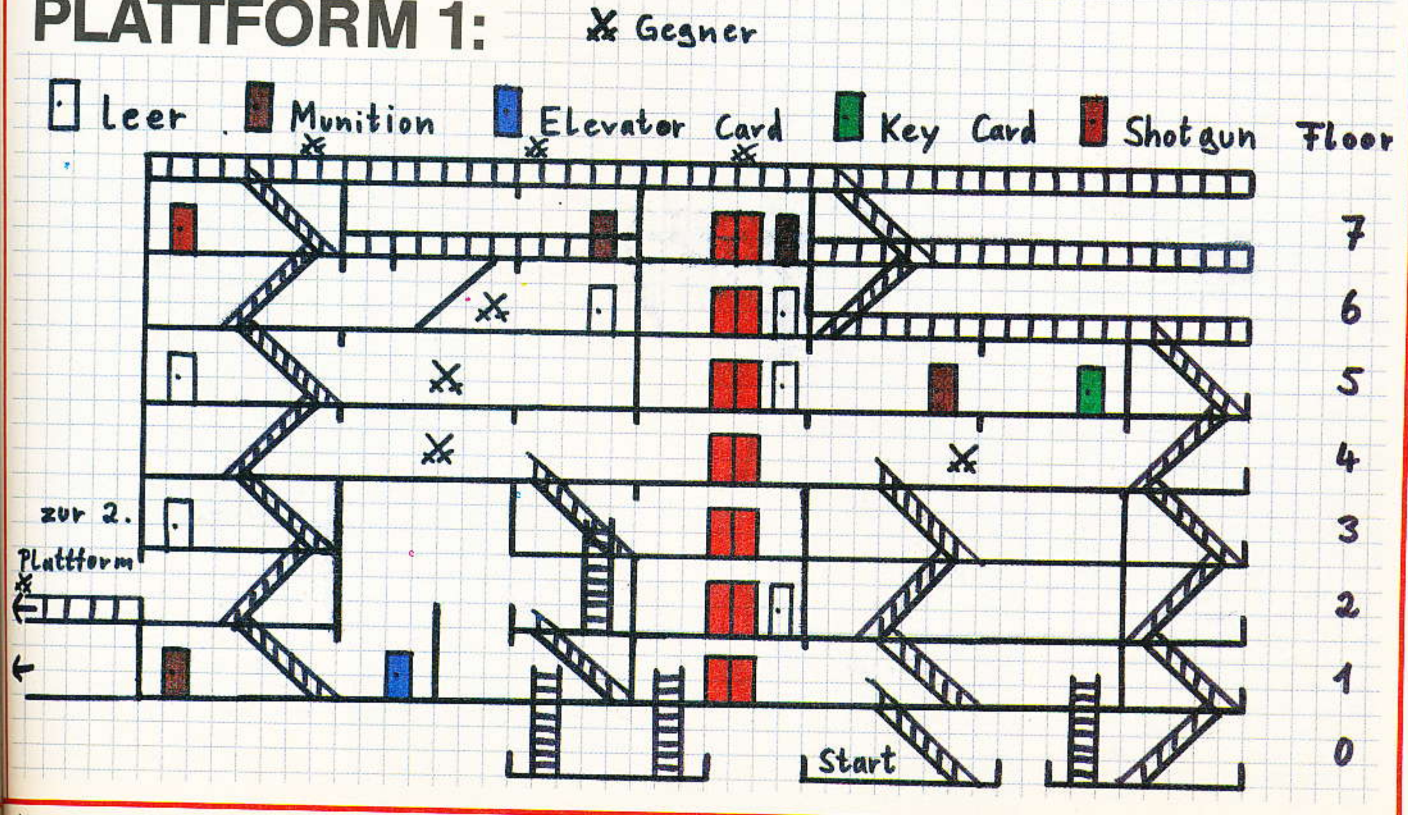
PLATTFORM 2 (1. TEIL)

Leer
Munition
Elevator Card
Key Card
Explosive Charges
Geiseln
UZI
Gegner

zur 1. Plattform

Ziel

PLATTFORM 1:



FUTURE WARS – TIME TRAVELLERS

Zu Beginn des Spiels befinden wir uns auf einer Plattform an der Hausfassade. Nachdem uns nun unser Boss vollgesülzt hat, nehmen wir uns den Eimer, fahren mittels des roten Knopfes nach oben und steigen durch das Fenster ein. Wir nehmen die Plastiktüte aus dem Mülleimer und gehen zum Toilettenraum. Dort öffnen wir das Schränkchen und finden ein Insektenspray und hinter der WC-Tür eine kleine rote Flagge. Nun gehen wir zum Waschbecken und füllen den Eimer. Den vollen Eimer plazieren wir über der Tür unseres Chefs.

Nach mehrmaligem „Operaten" des Teppichs finden wir einen kleinen silbernen Schlüssel, den wir ins Inventory verfrachten. Wenn wir nun die rechte Tür öffnen, stürmt der Chef aus seinem Büro, wird aber durch den herabfallenden Eimer außer Gefecht gesetzt. Im nächsten Raum schließen wir zuerst mal wieder die Tür. Nun öffnen wir mit dem Schlüssel die zweite Tür des Schranks links unten und finden eine Schreibmaschine, in die eine Zahlenfolge eingetippt ist, die wir uns merken. Jetzt finden wir in der Schreibtischschublade ein leeres Blatt Papier, welches wir mitnehmen.

Danach stecken wir das kleine Fähnchen in das Löchlein in der Militärkarte, die an der Wand hängt. Daraufhin öffnet sich eine Geheimtür, durch die wir den Raum verlassen.

Jetzt ist Eile geboten, denn die Decke des Raumes droht uns zu zerdrücken. Wir geben die bei der Schreibmaschine gefundene Zahlenfolge in die Tastatur neben der Tür ein, und die Decke hält an. Es öffnet sich eine Tür und wir betreten den dahinterliegenden Raum. Hier befinden sich ein Control Panel und ein Beamer. Zuerst „operaten" wir den grünen Knopf, dann legen wir das leere Blatt Papier in den Kopierer ein und drükken den roten Knopf, woraufhin ein Packen Dokumente erscheint, den wir einstecken. Da das Drücken des Knopfes einen Alarm ausgelöst hat, begeben wir uns so schnell wie möglich zum Beamer, der uns dann auch prompt wegbeamt.

Jetzt geht es in einem Sumpf weiter. Die Moskitos, die uns den Weg versperren, werden mittels des Insektensprays vertrieben. Kurz vor dem Verlassen des Bildes macht uns ein kurzes Aufblinken auf ein am Boden liegendes Medaillon aufmerksam, das wir aufnehmen.

Im nächsten Bild finden wir am Fuß eines Baumes ein Seil, mit dessen Hilfe wir auf den Ast des Baumes klettern. Der Typ, der nach einer Weile erscheint, entledigt sich seiner Kleider und geht im See baden. Wir klauen ihm die Kleidung und ziehen sie an. Danach gehen wir ins Dorf und verschwinden links im Walde. Dort schütteln wir den Baum, an dem die Mönchskutte hängt und nehmen die herabfallende Silbermünze auf.

Jetzt gehen wir wieder nach rechts ins Dorf und betreten das Gasthaus. Hier geben wir dem Wirt das Geldstück. Während wir essen, können wir die Gespräche am Nebentisch belauschen. Nun verlassen wir das Gasthaus und gehen zum Schloßeingang. Wir zeigen dem Wächter das Medaillon, und er läßt uns ein. Im Schloß treffen wir Lord Torin, der uns über das Verschwinden seiner Tochter sein Leid klagt. Er erzählt uns weiterhin, daß sich die Mönche vom Kloster in letzter Zeit sehr merkwürdig verhalten haben und ihm dies sehr komisch vorkomme. Nachdem wir ihm versprochen haben, seine Tochter zu finden, gibt er uns das Medaillon wieder zurück und schickt uns los („Möge die Macht mit uns sein!?").

Beim Verlassen des Schlosses lassen wir die Lanze des Wächters mitgehen. Nun gehen wir wieder in das Bild, in dem die Mönchskutte am Baum hängt. Mit Hilfe der Lanze holen wir die Kutte vom Baum und ziehen uns um. So verkleidet, gehen wir wieder zum See, an dem wir die Kleider erhalten haben und füllen die Plastiktüte mit Wasser. Jetzt müssen wir uns sehr beeilen, denn die Tüte leckt. Wir eilen in das Bild unterhalb des Schlosses und bewerfen den Wolf, der sich bei näherem Hinsehen als Maschine entpuppt, mit der mit Wasser gefüllten Tüte. Dies verursacht bei dem Wolf einen Kurzen, und er gibt den Weg über die Brücke frei. Nachdem wir das Kloster betreten haben, gehen wir duch die linke Tür, wobei wir darauf achten müssen, immer im Uhrzeigersinn zu laufen und das innere Quadrat nicht zu betreten. Im Zimmer hinter der Tür finden wir einen Kelch, den wir an uns nehmen. Wir verlassen den Raum wieder und betreten das obere Zimmer. Hier, im Weinkeller, füllen wir den Kelch mit dem Wein aus einem der vollen Fässer. Nun weiter zur rechten Tür. Wir geben dem sich hier befindlichen Obermönch den vollen Kelch, den dieser auch gleich austrinkt. Der Wein scheint ihm aber nicht sehr zu munden, denn er fällt noch im gleichen Augenblick tot um. Als wir den Mönch durchsuchen, fällt uns eine Fernbedienung in die Hände. Wir „usen" diese auf den ebenfalls im Raum stehenden Schrank, worauf sich ein Geheimfach öffnet, in dem wir eine Magnetkarte finden. Jetzt wieder ab in den Weinkeller, die Leiter rauf und die Fernbedienung auf das Faß über uns benutzt. Eine Geheimtür tut sich auf!! Dahinter gelangen wir in den Raum, in dem Lana, Torins Tochter, in einem Glaszylinder gefangengehalten wird. Wir wundern uns über soviel Hightech in einem mittelalterlichen Kloster. Aber nun nicht lange gezögert und den Glaszylinder untersucht. Wir finden eine Gaskapsel und stecken die Magnetkarte in die Computerkonsole. Plötzlich öffnet sich der Glaskäfig und gibt Lana frei. Wir geben uns durch das Amulett als Freund zu erkennen, und sie dankt uns für ihre Befreiung. Lana teleportiert uns mit Hilfe des Amuletts ins Schloß ihres Vaters. Torin ist hocherfreut und bringt uns in einen anderen Raum des Schlosses, in dem sich zwei weitere Beamer befinden. Die beiden erklären uns, daß sie nicht wirklich aus dieser Zeit stammen, sondern vielmehr aus dem Jahre 4315 A.D. Sie erzählen uns, daß sie zwecks der Erfüllung einer Mission in diese Zeit gereist sind. Sie arbeiten gegen die Crughons, eine feindliche Rasse, die die Menschheit vernichten will. Wir haben ihnen also beim Erfüllen ihrer Mission im Mittelalter geholfen. Später erfahren wir dann noch, daß die Erde durch einen Schutzschild geschützt ist, welcher für die Crughons unüberwindbar ist. Der Schild wird an drei verschiedenen Stellen mit Energie versorgt, an welchen die Crughons in der Vergangenheit Zeitbomben anbringen wollen, um diese zu zerstören und die Erde ungestört vernichten zu können. Im Mittelalter wäre dieser Plan mit unserer Hilfe somit also schon vereitelt, da Lo'Ann vor unserem Verschwinden aus dem Kloster einen Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert hat. Wir erklären uns bereit, Lo'Ann ins Jahr 4315 zu folgen. Nachdem wir uns etwas Bequemeres angezogen haben, teleportiert uns Torin in die Zukunft.

Wir materialisieren in einer Trümmerlandschaft. Komischerweise bleibt Lo'Ann verschollen. Aber nicht verzweifeln, denn nach längerer Suche finden wir am rechten unteren Bildrand einen leeren Schneidbrenner. Im nächsten Bild rechts finden wir eine kleine Box mit Sicherungen. Rechts unterhalb der Fundstelle „operaten" wir den Müllhaufen und entdecken prompt einen Schacht. Wir öffnen ihn und steigen hinab. So gelangen wir in die Kanalisation, in der wir nach einigem Herumgehen ein leckes Gasrohr (tap; Vorsicht, sehr klein!!!) finden, an dem wir unseren Schneidbrenner auffüllen. Wir setzen unseren Weg fort und hören nach einer Weile die Hilferufe einer Frau. Man gehe jetzt schnell ins nächste Bild und finde eine Frau und ein Kind, die von einem ekligen Schleimberg mit Tentakeln bedroht werden. Wir brötzeln dem Burschen mit unserem Schneidbrenner eins über, und dieser verschwindet. Als Gegenleistung materialisiert die Frau einen nach oben führenden Schacht, den wir gleich bentzen. Somit gelangen wir vor eine Tür mit einer Videokamera. Mit Hilfe der Lanze säubern wir deren Linse, und die Tür öffnet sich. Dahinter liegt eine U-Bahnstation. Links befindet sich ein Zeitungsautomat, in dessen Geldrückgabeschlitz sich ein Geldstück befindet. Nachdem wir zweimal versucht haben, es in den Automaten einzuwerfen, spuckt der Apparat eine Zeitung aus. In die nun erscheinende U-Bahn wird eingestiegen. Wir fahren mit ihr zum Flugplatz. Hier gehen wir erst mal die Treppe runter und tauschen die defekte Siche-

rung im Sicherungskasten gegen unsere aus. Als wir wieder hochgehen, steht der Kartenkontolleur vor dem nun funktionierenden Fernsehgerät und läßt sich durch nichts mehr stören. An dieser Stelle solltet ihr nun besser abspeichern, da es einem nicht jedesmal gelingt, die Treppe auf Anhieb zu erreichen ohne dem Kontolleur zu nahe zu kommen. Hat man ihn erst einmal berührt, so kommt man nämlich gar nicht mehr an ihm vorbei. Nach dem Start des Flugzeuges wird dieses von Crughons gekapert, und wir werden gefangengenommen. In einer kleinen Zelle erwachen wir aus unserer Bewußtlosigkeit.

Nun entfernen wir mit Hilfe des Schlüssels den Deckel des Belüftungsschachts, plazieren die Gaskapsel in das Loch und verschließen es mit der Zeitung. Nach einem Augenblick öffnet sich die Tür und wir gehen hindurch. Wir sehen, daß die Crughons durch das Gas betäubt worden sind und wir uns befreit haben. Doch unsere Freiheit währt nicht lange, denn wir werden von den Menschen, die die Crughonzentrale erobert haben ebenfalls gefangengenommen.

Aufgrund der Dokumente, die wir mit uns führen, werden wir auch für Crughons gehalten und vor Gericht gestellt. Man erklärt uns für schuldig und verhängt über uns die Höchststrafe: Tod durch Erschießen! Wir sind gerade dabei, erschossen zu werden und sprechen schon unser letztes Gebet, als Lo'Ann zu unserer größten Freude den Raum im letzten Augenblick betritt. Sie hat unser Begnadigungsschreiben dabei, und wir entgehen dem Tod in letzter Sekunde.

Nachdem das Gericht sich bei uns entschuldigt hat, erklären wir uns bereit, der Menschheit weiterhin behilflich zu sein. Man hat unseren Dokumenten entnommen, wo die Crughons die letzte Bombe plazieren wollen. Wir reisen in der Zeit 65 Millionen Jahre zurück, um dies zu verhindern.

Dort angelangt, händigt uns Lo'Ann eine Airgun aus, mit der wir uns verteidigen können. Wir bemerken, daß wir zu spät gekommen sind, denn die Crughons sind schon da. Es bleibt uns nichts anderes übrig, als jene in der nun folgenden Ballerszene zu vernichten. Entgegen anderer Meinungen (siehe ASM 1/90) ist dies absolut easy. Zuerst müssen die mit einem roten Kasten versehenen Crughons abgeschossen werden, aber damit es einem nicht zu langweilig wird, kann man zwischendurch auch mal einen



anderen aufs Korn nehmen. Nach Beendigung dieser „schier unüberwindbaren Hürde" bleibt trotz allem noch ein Crughon übrig, der Lo'Ann erwischt, kurz bevor wir ihn erwischen. Doch Lo'Ann ist noch am Leben, und wir finden bei ihr eine Pille, die uns für eine Minute unsichtbar werden läßt, und ein Medaillon, mit dessen Hilfe wir sie in die Zukunft zurückschikken. Ganz auf uns allein gestellt gehen wir rüber zum Raumschiff. Vor der Tür liegt ein toter Crughon, den wir durchsuchen, wobei wir eine übelriechende Magnetkarte finden. Wir betreten das Cockpit des Raumschiffs und stecken die Karte in den Magnetkartenleser. Jetzt öffnen wir den Glaskasten, nehmen das Kleidungsstück heraus und bedecken die Videokamera damit. Danach legen wir uns in den Glaskasten und verschließen ihn. Das Raumschiff hebt ab und fliegt zur Hauptzentrale der Crughons.

Dort angekommen, entsteigen wir dem Glaskasten und stellen uns direkt neben die Tür. Die Tür beginnt sich zu öffnen. Kurz bevor die Tür ganz offen ist, und die zwei Crughons, die davor stehen, hereinkommen, essen wir die Pille und werden unsichtbar. (Vorsicht, Crughons trotzdem nicht berühren!!!). Wir verlassen das Schiff und verstecken uns hinter den Kartons.

Man sollte sich beeilen, denn die Pille verliert schnell ihre Wirkung. Wir steigen in den linken Karton und bleiben unentdeckt. Dann entsteigen wir dem Karton wieder und befinden uns in einem Lagerraum. Nun meldet sich Albert II, der uns schon beim wegteleportieren von Lo'Ann behilflich war, zurück. Er teilt uns mit, daß wir den Hauptcomputer erreichen müssen, um ihn so zu programmieren, daß die Bombe gleich explodiert. Um ihn zu finden, haben wir nur 6 Minuten Zeit, denn die Station wird gerade von den Menschen angegriffen, und jene können sich nicht länger als 6 Minuten halten. Da die Zeit sehr knapp bemessen ist, wäre es angebracht, sich zu beeilen und die Karte zu benutzen.

Haben wir den Computerraum erreicht, so stecken wir die Magnetkarte in die Computerkonsole zur Linken. Der Computer wird nun von Albert II umprogrammiert. Nun müssen wir dummerweise schleunigst wieder durchs Labyrinth zurück zum Hangar, um mit einem Raumschiff zu fliehen, um uns mit unserer Flotte aus dem Staube machen zu können. Wir fliegen ab, und den Rest könnt ihr Euch selber anschauen.

MAD & Grossie

DEMON'S WINTER

(I.) Koboldlager:

In einem Zelt erfährt man, daß in einem Tempel im Norden Xeres aufgebetet wird. Das Kodewort heißt „X".

(II!) Unterwassertunnel:

Dieser führt auf die Insel des Xerestempels.

(III.) Gamur's Tempel (Katakomben von Xeres):

Oben links findet man einen Schlüssel. Schließt man damit den Käfig im Labor (links unten) auf, findet man einen Geheimgang. Dahinter befindet sich eine Keule, mit der man in der Bibliothek den Glaskasten zerschlägt. Behandelt man dann den erscheinenden Mann mit dem blauen Serum aus dem Labor, erfährt man die Lage der unterirdischen Stadt Qoorik (NW von Idlewood).
Im Raum oben rechts vom Eingang findet man in der Wand den Eingang zu einem Labyrinth aus Geheimgängen (einfach). Klappert man alle Sackgassen ab, findet man irgendwann einen Saal mit 4 Räumen, in denen jeweils eine wertvolle Waffe/Rüstung liegt. Außerdem bekommt man einen Hinweis (dreimal vorwärts, dann rechts, um nicht zu sterben).
Hinter dem Geheimgang im Labor liegt auch der Altarraum. Bewegt man den Altar, findet man noch einen Geheimgang, der in einem Raum mündet, wo man von den Wänden zerquetscht wird, wenn man den Hinweis (s.o.) nicht kennt. Dahinter liegt dann noch ein geheimer Altarraum, in dem man erfährt, daß Xeres sich in Qoorik befindet, und daß dieser nur der kleinste Gott ist, den man vernichten muß.

(IV.) Die unterirdische Stadt Qoorik:

Hier geht es erst richtig los, denn Qoorik hat gleich fünf Etagen.
1. Ebene: Ganz rechts in einem Haus liegt ein Zauberstab. Wendet man ihn auf das schwarze Tor (südlich vom Eingang) an, wird man in den Xerestempel (links unten) teleportiert (Treppe zu Ebene 2). In der Villa rechts vom Eingang findet man ein Papyrusblatt, eine Brille und ein Buch. Mit der Brille kann man das Buch lesen. Bewegt man den Schrank, erfährt man weiteres. Im Haus ganz rechts unten erhält man ein verfluchtes Schwert, das man im Waffengeschäft der Zwerge (auf der Kudzu-Ebene), wie alle verfluchten Dinge, kostenlos verbessern lassen kann. Die gelegentlichen Schwächeanfälle sind dann zu verschmerzen.
2. Ebene: Im Tempel findet man einen leeren Beutel, einen Totenschlüssel und rotes Pulver (Beutel benutzen). Verschiebt man den Altar, entdeckt man einen Geheimraum. Hier finden sich noch schwarze Münzen und ein Behälter, in den man das rote Pulver wirft, wonach man etwas über den Dämonenkristall erfährt.
Gegenüber vom Tempelausgang liegt die Treppe zu Ebene 3, aber vorher nimmt man noch aus dem Haus rechts unten die Blutproben mit, das Mikroskop wird später benutzt.
3. Ebene: Geht man die Mauer entlang nach unten links und hilft dem Mann, erfährt man, daß rechts unten in der Mauer ein Geheimgang ist, der in den silbernen Palast führt. Hier findet sich im Garten ein lebensspendender Brunnen. Im Palast gibt's eine Fackel, die man in die Schlangenstatue steckt. Daraufhin öffnet sich eine Geheimtür, hinter der sich ein Blatt mit Mikroschrift und ein Füllfederhalter befinden.
In diesen füllt man das Einhornblut und schreibt mit ihm auf das leere Papyrus. Man erfährt etwas über die alten Götter. Das Microblatt liest man in der zweiten Ebene im Labor mit dem Mikroskop, und man erfährt, wo der Eistempel liegt. Mit dem Totenschlüssel kann man auf dem Friedhof rechts oben die Tür zur vierten Ebene öffnen.
4. Ebene: Rechts geht's durch ein einfaches Grabsteinlabyrinth. Der große Friedhof danach ist durch einen Fluß geteilt. An ihm wartet ein Fährmann, der einen für die schwarzen Münzen übersetzt. Oben in der Mitte ist der Eingang zur fünften Ebene.
5. Ebene: In der Mitte des Lavalabyrinths (links herum), liegt der Ausgang, vor dem man endlich auf Xeres trifft.
Vorher schaut man sich aber noch ganz unten in der Flammenkammer um, wo man einen Tip erhält.

(V.) Eishöhle im Gletscher:

Hinter dem Eisdrachen befindet sich das „College of Ice Runes", und man findet beim Yeti einen Eiszapfen.

(VI.) Der Eistempel der alten Götter:

Rechts oben findet man eine Gebetsrolle, nördlich vom Eingang kann man dem dämonischen Priester Jesric, der zum bösen Obergott Malifon gehört, ein Amulett abjagen. Rechts davon gibt's noch ein paar Hinweise. Links unten ist eine Eistür, die man mit dem Eiszapfen öffnen kann. Dahinter liegt der Altar der alten (guten) Götter, auf den man die Gebetsrolle anwenden kann. Man erfährt etwas über den Dämonenkristall und wo er zu finden ist. Erst wenn man ihn geholt hat, geht's hier weiter (vorher abspeichern!!).
Jetzt erfährt man gleich eine ganze Menge. Der Obergott Malifon ist derjenige, den es zu vernichten gilt. Er lauert im Vulkan im Südosten des Ozeans. Um ihn zu besiegen, wird einer der Gruppe zu einem Gott mit besonderen Zaubersprüchen gemacht (Er erhält dann 200 Spell- und ca. 65000 Experiencepoints, also gut wählen!). Außerdem sind jetzt alle Kirchen und Temple außerhalb der Städte zerstört.

(VII.) Das Heiligtum der weißen Ritter:

In der Eingangshalle gibt's wieder einen lebensspendenden Brunnen. Rechts hinten geht es durch die Wand ins Innere. Vor dem Lavameer liegt der Dämonenkristall. Um ihn mitnehmen zu können, muß man einen Rundgang durch die Geheimtüren (an den Ecken) machen. Hier sind 10 Kammern, für jede Berufsklasse eine, in der das jeweilige Gruppenmitglied allein gegen einen Gegner bestehen muß. Sind alle getestet, bekommt man den Kristall und kann zum Eistempel zurück.

(VIII.) Kleine Felshöhle:

Hier muß man übernachten. Um Mitternacht wird man dann geweckt.

(IX.) Der Tempel Malifons:

Links unten an diesem Höhlensee liegt ein Schiff am Ufer. Rechts befindet sich eine Kapelle mit einer Glocke, die man nach Mitternacht läuten muß (siehe VIII). Dann öffnet sich im Süden das Tor zu Malifons Tempel. Hinter dem Eingang wird man nach seinem Namen gefragt. Um durchzukommen, benutzt man den Namen Jesric. In der Kammer dahinter wird man dann in einen Kreuzgang weiterteleportiert. Von dort (Kammer unten) geht es zu einem Höhlensee, und von dort zu einer weiteren Kammer. Im Gang ist eine Stelle, an der man das Amulett Jesrics benutzen muß, um weiterzukommen. Dahinter gibt's rechts oben eine Kammer mit Geheimgang nach rechts oben, der in eine Halle führt.
Links gibt's wieder Hinweise, oben links gehts weiter und man findet den Hohepriester von Malifon (vorher unbedingt abspeichern!!). Dieser erzählt eine lange Geschichte, stellt Fragen (2, 1, 2), und schließlich tritt auch noch Malifon in Aktion. Das Ergebnis: Man bekommt einen Spiegel und Malifon zerstört alle Städte im Land. Bevor wir die Kapelle aufsuchen, zerstören wir noch schnell die drei kleinen Vulkankrater rings um den Hauptvulkan mit dem ersten Götterzauber (Drauflaufen und zaubern. Anschließend muß der Gott der Gruppe seine Spellpoints wieder auf 100 auffrischen.).

(X.) Die Kristallkapelle:

In dieser Kapelle brennt ein Licht, das man betreten kann, wenn man den Spiegel benutzt. Man wird in der Zeit 10.000 Jahre zurückgeschleudert und befindet sich wieder in der Kapelle, die man allerdings nicht mehr verlassen kann. In 4 Nischen links und rechts erfährt man, was man am Altar (oben) antworten muß (VOID). Daraufhin wird ein Gang geöffnet, der einen direkt ins Herz von Malifons Vulkan führt.

(XI.) Der Eingang zu Malifons Vulkan:

Das Ende steht kurz bevor. Geht man ganz nach rechts, fällt man durch einen Schacht. Auch hier geht's weiter nach rechts und dann nach oben zur Brücke. Hinter dieser Brücke links liegt der Raum der Illusionen. Hier wird man durch 4 Illusionen (Koboldlager, Höhlengang, Felshöhle, Eishöhle) geführt und steht dann endlich Malifon gegenüber, aber viel zu nah! (-Tod).
Also muß man schon vorher den 2. Götterzauber loslassen, woraufhin der Vulkan implodiert und Malifon vernichtet, so daß man das Spiel gewonnen hat. *C.M.*

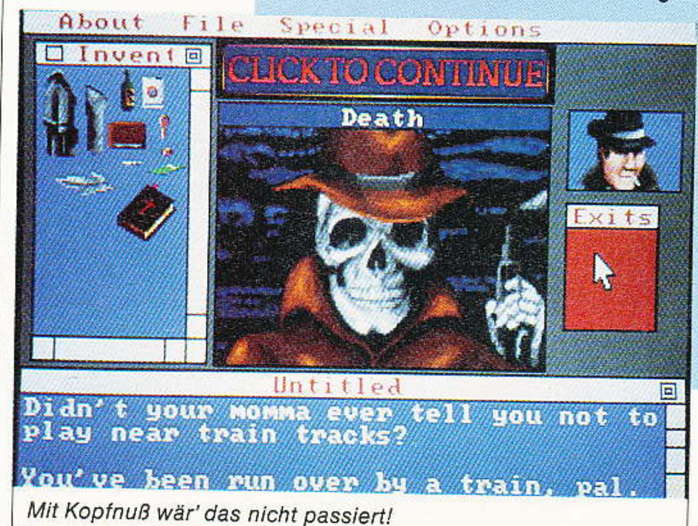
KOPFNUSS

Déjà Vu II

Ich übernehme, wie im ersten Teil, die Rolle des Detektives Ace Harding. Das Spiel beginnt im Badezimmer des Las Vegas Lucky Dice Hotels und Casinos. Ich erinnere mich daran, daß ich von zwei Gangstern von Chicago, wo ich wohne, nach Las Vegas zum Gangsterboß Tony Malone gebracht wurde. Es geht das Gerücht, daß es eine Verbindung zwischen Malone und Joey Siegel gab, der Leiche aus Deja Vu I. Siegel hat auch in Chicago für Malone gearbeitet, und Malone vermißt 112.000 Dollar. Malone sieht in mir den Sündenbock und verlangt diese Summe von mir innerhalb einer Woche. Falls ich es nicht schaffe, wird es mir an den Kragen gehen. Damit ich keine krummen Dinge unternehme, werde ich von Malones Leibwächter Stogie Martin überwacht.

Vor dem Verlassen des Badezimmers ziehe ich die Hose und den Mantel an (beide Gegenstände zuerst ins inventory bewegen, dann: operate – Hose bzw. Mantel – self anklicken). In der Hose befindet sich der Schlüssel zu meiner Wohnung in Chicago und meine Brieftasche, in der sich zwei Zeitungsartikel befinden. Der erste zeigt mich im Boxring mit meinem alten Sparringspartner Rudy Kowalski, der zweite enthält die wichtige Adresse von Joey's Bar in Chicago (siehe Deja Vu I). In der Brieftasche befinden sich eine 25-Cent-Münze (quarter), ein Zehndollarschein, zwei Eindollarscheine und mein Führerschein, auf dem die Adresse in Chicago verzeichnet ist.
Beim Verlassen des Badezimmers erscheint zum ersten Mal Stogie Martin. Jedesmal, wenn dieser auftaucht und mir mitteilt, daß ich nicht mehr viel Zeit habe, läßt er einen Zigarrenring fallen, den ich mitnehme.
Im Schlafzimmer nehme ich den Zugfahrplan, in dem ich die Fahrpreise der Züge von Las Vegas in vier weitere Städte finde. Alle anderen Gegenstände sind unwichtig.
Ich gehe durch den Flur und die Lobby in den Vorraum des Casinos. An der Kasse wechsele ich meinen Zehndollarschein in zwei Chips ein (operate – 10 dollars – woman). Die ständig wiederkehrende Sucht nach einer Zigarette ignoriere ich, da ich doch keine finden werde.
Ich gehe nun durch die Blackjack-Zimmer, bis ich Rudy Kowalski finde (Namensschilder lesen). Auf keinen Fall darf man der Versuchung erliegen, die Münze in einen der Spielautomaten zu werfen, da man diese später benötigt.

Um im Blackjack zu gewinnen, muß man Rudy Kowalski den Zeitungsausschnitt zeigen, damit er sich an mich erinnert. Rudy erkennt mich, zwinkert mir zu, und ich habe für kurze Zeit Glück. Nun muß es schnell gehen. Blackjack entspricht in etwa dem Spiel 17 und 4. Man muß möglichst 21 Punkte mit seinen Karten erzielen oder knapp darunter bleiben. Hat man in den folgenden Spielen 19, 20 oder 21 Punkte, klickt man „hit“ und den Tisch an. Hat man weniger als 19 Punkte, klickt man „hit“ und „self“ an und erhält eine weitere Karte. Da Rudy sich schnell ablösen läßt, muß man möglichst viel Geld gewinnen. Man legt zunächst einen der beiden Chips auf den Tisch, woraufhin das erste Spiel beginnt. Man gewinnt einen Chip dazu. Ich lasse beide Chips auf dem Tisch und lege den dritten dazu, gewinne und habe nun 6 Chips. Um erneut zu spielen, kurz einen Chip auf dem Spieltisch bewegen und sofort zurücklegen, damit neue Karten verteilt werden. Man sollte nicht zu viele Chips auf dem Tisch lassen, sondern einige schnell ins Inventory tun. Sobald Rudy abgelöst wird, so schnell es geht alle Chips nacheinander vom Tisch ins Inventory legen. Hat man noch zuviele Chips auf dem Tisch liegen, werden einige als Trinkgeld vereinnahmt. Man sollte am Ende des Spieles eigentlich 10 Chips oder mehr zusammen haben. Nun zurück zur Frau an der Kasse, wo die Chips in Fünfdollarscheine eingetauscht werden (Chips nacheinander in das Loch legen).
Nun verlasse ich das Casino und gehe nach Westen. In der Wüste finde ich Radspuren, denen ich folge, bis ich vor dem Eingang der „Reliant Laundry“, einer Wäscherei, stehe, in die ich aber noch nicht hinein kann. Ich gehe zurück nach Osten bis vor den Bahnhof von Las Vegas.



Mit Kopfnuß wär' das nicht passiert!

Den zeitungslesenden Mann in der Bahnhofshalle beachte ich nicht weiter, sondern gehe sofort nach Osten zur Gepäckaufbewahrung. Ich betrachte das untere Schild, auf dem die Gleise verzeichnet sind, von denen die Züge abfahren. Da ich zunächst nach Hause möchte, suche ich den nächsten Zug nach Chicago.
Steht unter Status „Boarding“, ist es zu knapp, bei „Departing“ ist der Zug schon so gut wie weg, bei „En Route“ begebe ich mich zum angegebenen Gleis und warte auf den Zug (einzelne Dinge betrachten, bis der Zug kommt).
Im Zug erscheint der Schaffner, der die 20 Dollar Fahrgeld kassieren will. Man legt ihm vier der Fünfdollarscheine aus dem Casino in die Hand. Schafft man es nicht rechtzeitig vor Abfahrt des Zuges zu bezahlen, findet man sich auf dem Bahnsteig wieder. Dann muß man erneut die Tafel betrachten und den nächsten Zug nehmen. Im Zug kann man nicht viel tun. Man sieht sich um, schläft automatisch ein und befindet sich schließlich automatisch auf dem Bahnsteig in Chicago.
In der Bahnhofshalle nehme ich die 25-Cent-Münze und gebe sie dem Mann am Zeitungskiosk (operate – Münze – Mann). Ich nehme die Zeitung, die die Adresse des Leichenschauhauses (morgue) enthält (es klappt wohl auch mit jeder anderen Zeitung). Ich verlasse den Bahnhof und steige in das Taxi ein.
Der Fahrer ist mein alter Freund Gabby. Er ist taub und kann nicht Worte von den Lippen ablesen. Er befördert mich umsonst. Das jeweilige Fahrtziel muß ich ihm zeigen, da er mich sonst nicht versteht. Da ich zu-

nächst nach Hause möchte, zeige ich ihm meinen Führerschein, der sich in der Brieftasche befindet (operate – Führerschein – Gabby), woraufhin ich vor das Haus, in dem sich meine Wohnung befindet, gelange.

Ich öffne die Tür und stehe im Flur. Mit dem Schlüssel aus meiner Hose öffne ich die Wohnungstür und betrete die Wohnung. Diese ist von Stogie Martin auf den Kopf gestellt worden (ich finde einen weiteren Zigarrenring). Ich öffne die auf dem Boden liegende Schublade und nehme die beiden Schlüssel und das Taschenmesser an mich. Ich öffne den Bademantel an der Wand und nehme den Revolver (38 special) sowie das Geld an mich. Dann öffne ich den Revolver und lege die Patronen aus der Schachtel, die sich in der Schublade befindet, in den Revolver. Die auf dem Boden liegende Taschenlampe nehme ich auch mit. Im Flur öffne ich meinen Briefkasten (ganz rechts) mit dem eben gefundenen Messingschlüssel. Ich finde drei Briefe: der blaue Brief enthält eine Einberufung zur Marine, die ich ignoriere; der zweite Brief stammt von meiner Informantin Vinnie; der dritte Brief fordert mich auf, einen Korrespondentenkurs an der Berlitz School zu belegen. Da alle drei Briefe unwichtig sind, lasse ich sie im Kasten. Nun besteige ich wieder das Taxi. Ich zeige Gabby den Zeitungsausschnitt aus meiner Brieftasche, der die Adresse von Joey's Bar enthält, woraufhin mich Gabby zu dieser Adresse fährt.

Ich gehe in die Seitengasse links oben, klettere die Feuerleiter hoch und beseitige die Bretter vor dem Fenster (operate – self – Bretter). Nun kann ich Siegels Büro betreten, in dem ich in Deja Vu I seine Leiche gefunden hatte. Im Schreibtisch finde ich nur einen Bleistift. Ich öffne das Telefon und finde einen weiteren Schlüssel. Nun verlasse ich das Büro auf dem gleichen Weg und gehe in den Hinterhof. Die Gegenstände hier sind alle unwichtig. Ich öffne das Taschenmesser und benutze es, um die Tür zu öffnen (operate – Messer – Tür).
Sobald ich die Bar betrete, stehe ich im Dunkeln. Um etwas zu sehen, mache ich die Taschenlampe an (operate – self – Taschenlampe). Nun gehe ich in die Bar und anschließend in den Weinkeller (hinten links). Aus Deja Vu I weiß ich, daß sich hinter dem Weinregal ein Geheimgang befindet. Ich klicke die einzeln rechts liegende Weinflasche an (Flasche – operate – Flasche), und der Gang öffnet sich. Im Casino schließe ich den rechten Spielautomaten mit dem weißen Schlüssel aus dem Telefon in Siegels Büro auf. In ihm finde ich eine Geschäftskarte mit dem Namen Sugar Shack sowie deren Adresse. Ich werde gebeten, sie aufzusuchen. Ferner finde ich ein Tagebuch, in dem sich eine Liste von Zahlungen an 7 verschiedene Informanten befindet. Beide Gegenstände sind wichtig, also nehme ich sie mit. Nun verlasse ich Joey's Bar auf dem gleichen Wege wieder und gehe zurück zum Taxi. Falls mich im Hinterhof eine Frau belästigt, läßt mich dies kalt. Im Taxi zeige ich Gabby die eben gefundene Karte mit Sugar Shacks Adresse, woraufhin er mich zu ihrer Wohnung fährt.



Alle Fotos VGA

LAS VEGAS

Secret Office – Office – Hallway – Laundry Room – Laundry Entryway – Desert – Desert – Outside Lucky Dice Hotel & Casino – Desert – Lobby – Las Vegas Station – Desert → ∞ – Baggage Claim Department – Tracks 6 7 8 9

Black-jack Room – Slot Machine Room – Black-jack Room – Black-jack Room – Cashier's Room – Lobby

Elevator – Corridor – Bedroom – Bathroom – START

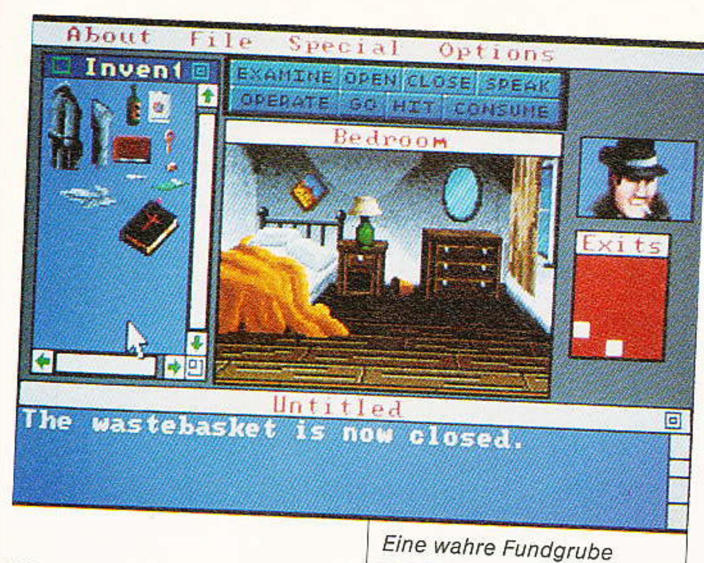
Ventini's Office – Corridor – Malone's Office – Elevator – 5th floor

CHICAGO

Train station: tracks 2 3 4 5 – Platform – Train Station – Train Station Entryway – Cab

CHICAGO

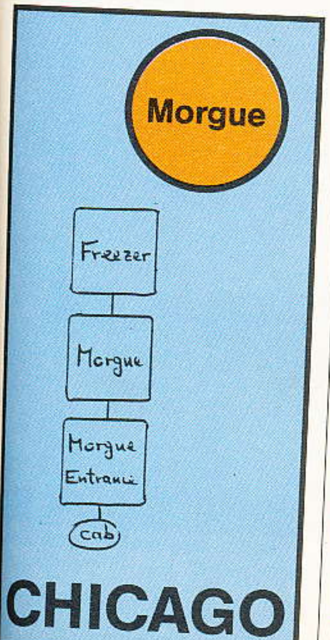
Ace Harding's apartment: Your apartment – Hall – Apartment Entryway – Cab

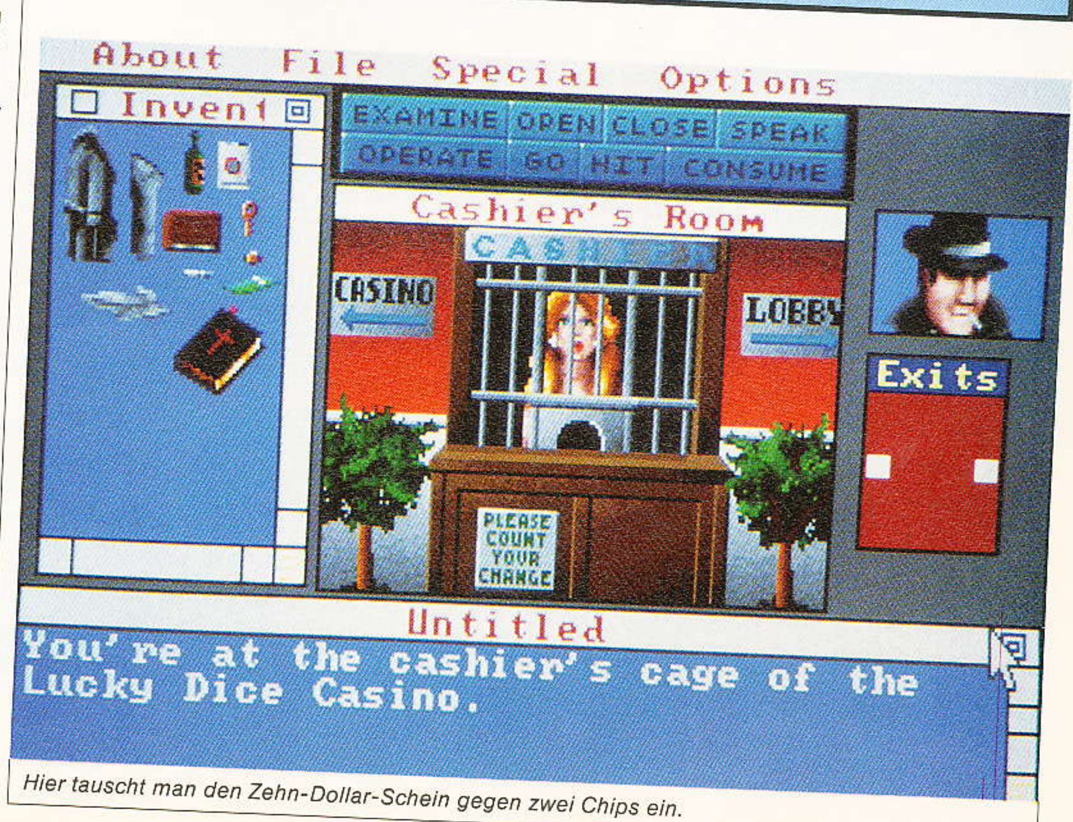


Eine wahre Fundgrube

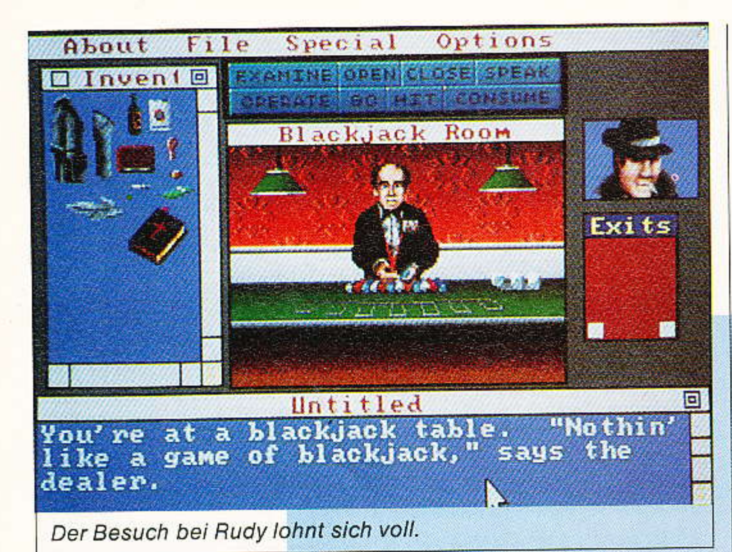
Links geht's zum Casino

Mit dem geladenen Revolver schieße ich die Kellertür auf, die mir Zugang zu Sugars Wohnung verschafft. Im Nachtschrank finde ich Zahlabschnitte der Bank, aus denen hervorgeht, daß Sugar Informant Nr.0 ist (siehe Tagebuch). Aus dem Kleiderschrank nehme ich die Polizistenuniform. Ich ziehe die Hose aus und die Uniform an (operate – Hose – self/ operate – Uniform – self). Im Schrank befindet sich auch ein Staubsauger, der erst sichtbar wird, wenn der untere Balken des Fensters verschoben wird. Ich öffne den Staubsauger und schneide den Beutel mit dem Messer auf. Ich finde einen Umschlag, in dem Sugar darum bittet, falls ihr etwas passiert, der Polizei diesen Brief zu geben, diesen aber nicht einem gewissen Captain Carlston zu zeigen, weil dieser – wie man dem Brief entnimmt – von Siegel bestochen wurde. Der Brief





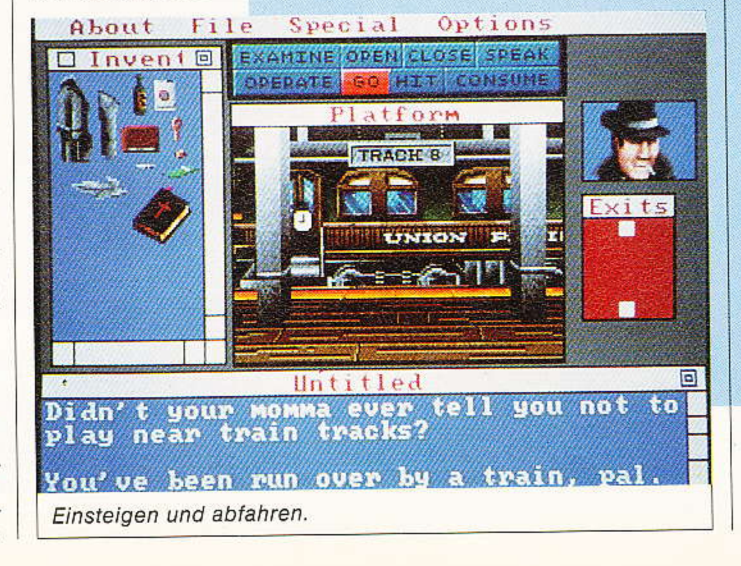
Hier tauscht man den Zehn-Dollar-Schein gegen zwei Chips ein.



Der Besuch bei Rudy lohnt sich voll.

ist von großer Bedeutung, also geht er mit. Nun gehe ich zurück ins Taxi und zeige Gabby die Zeitung, woraufhin er mich zum Leichenschauhaus fährt.
Ich trete ein. Da ich die Uniform trage, läßt mich der Beamte die Pforte öffnen, so daß ich ungehindert in den Kühlraum gelangen kann. Ich öffne die Kühlfächer. Im zweiten von rechts liegt die Leiche von Thomas S. Bondwell. Ich gehe in den Vorraum zurück und spreche den Beamten an. Ich sage ihm den Namen „Bondwell", woraufhin er einen Karton auf den Tresen stellt. Aus diesem nehme ich die Schlüssel und die Brieftasche an mich. In dieser befinden sich zehn Dollar, Bondwells Führerschein mit dessen Adresse sowie ein Beleg für einen aufgegebenen Koffer. Im Taxi zeige ich Gabby Bondwells Führerschein.
Bondwells Haus ist durch Brandstiftung völlig abgebrannt. Ich lege die Polizeiuniform hier ab und ziehe meine Hose wieder an. Um zum Bahnhof zu kommen, zeige ich Gabby den Zugfahrplan.
Im Bahnhof betrachte ich die untere Tafel mit den Abfahrtszeiten der Züge. Ich fahre nach Las Vegas zurück. Hier begebe ich mich in die Gepäckaufbewahrung, nehme aus Bondwells Brieftasche den Kofferbeleg und gebe ihn dem Mann am Schalter. Ich nehme den Koffer, öffne ihn, durchsuche den Kleiderhaufen im Koffer und finde ein Foto, auf dem Siegel einen Mann, dessen Initialen „D.V." sind, vor der „Reliant Laundry", der mir bereits bekannten Wäscherei, die Hand schüttelt. Ich finde weiterhin einen Brief von Bondwell an Malone, in dem er seinem Boss mitteilt, daß er Joey Siegel mit Schutzgeldern geholfen hat. Den mysteriösen D.V. hat er über jede Zahlung informiert, diese aber aus den Büchern entfernt. Er teilt Malone mit, daß sich D.V. in Malones Gebiet breitzumachen versucht, also stellt D.V. eine echte Konkurrenz für Malone dar. Der Brief und das Foto wandern ins Inventory, den Koffer lasse ich zurück. Ich verlasse den Bahnhof und gehe ins Hotel.
Im Korridor drücke ich auf den Knopf an der linken Wand (Knopf-operate-Knopf), damit der Fahrstuhl kommt. Ich fahre in den dritten Stock (3-operate-3).
Auf dem Flur sehe ich einen großen Container für schmutzige Wäsche. Da ich durch die Tür nicht in die Wäscherei gelangen kann, ist der Container der einzige Weg. Ich öffne ihn und lege mich hinein (go - container). Hier sehe ich mir solange die Wäsche an, bis der Deckel von außen geschlossen wird. Ich werde nun im Container in den Waschraum der Wäscherei befördert, wo ich leider von zwei Gangstern entdeckt werde, die mir die Hände fesseln. Sie durchsuchen mich und nehmen mir Bondwells Brief an Malone und das Foto ab. Ich erfahre, daß sie es waren, die Bondwell beseitigt haben. Mit Hilfe der Kiste, die links im Bild steht, befreie ich mich (operate-Fesseln - Kiste). Nun gehe ich schnell die Treppe hinauf, öffne die Tür nach draußen, gehe wieder nach unten und lege mich wieder in den Container. Ich betrachte solange die Wäsche, bis ich die Gangster höre, die die offene Tür gesehen haben und glauben, ich sei entkommen.
Sobald sie weg sind, gehe ich wieder nach oben, öffne die Klappe und die Innentür, durch die ich ein Büro betrete. Im Schreibtisch finde ich einen leeren Briefumschlag, der an Tony Malone adressiert ist. In der Schachtel befindet sich ein wichtiger Magnet. Briefumschlag, Magnet und Messingschlüssel nehme ich mit. Die Dartscheibe ist zur Zeit noch nicht wichtig. Ich verlasse die Wäscherei und gehe zum Hotel zurück, wo ich den Fahrstuhl betrete.

Der Magnet sieht genauso aus wie die Fahrstuhlknöpfe, also setze ich ihn über den Knopf zum 4. Stock. Somit gelange ich in den 5. Stock. Den Magneten sollte man immer wieder mitnehmen. Im Flur sehe ich zwei Türen. Die rechte führt in Tony Malones Büro, die linke in Dan Ventinis (der mysteriöse D.V.) Büro, gegen den ein Richter ermittelt hat, der dann aber unter mysteriösen Umständen ums Leben kam. In Ventinis Büro finde ich im Schreibtisch ein Buch, in dem Zahlungen an Malone aufgelistet sind, die über Ventini gelaufen sind. Wenn ich diese mit den Zahlungen im Tagebuch vergleiche, sehe ich, daß die Zahlungen an den Informanten Nr.0 nicht aufgelistet sind. Ventini hat also gegen Malone gearbeitet. Auf dem Schreibtisch steht ein Briefbeschwerer, in dem sich ein Wurfpfeil befindet. Ich breche den Briefbeschwerer in zwei Teile (operate - self - Briefbeschwerer) und kann nun den Pfeil an mich nehmen.



Einsteigen und abfahren.

In Malones Büro betrachte ich die beiden Bilder an der Wand, die mir die enge Beziehung zwischen Malone und Ventini zeigen. Malone hat Ventini von der Straße aufgelesen und betrachtet diesen als seinen Sohn. Um Malone über Ventinis Machenschaften aufzuklären, brauche ich also stichhaltige Beweise. Die Gegenstände in Malones Büro sind unwichtig.
Ich verlasse das Hotel und kehre zur Wäscherei zurück. Mit Hilfe des Messingschlüssels öffne ich das Rolltor an der linken Wand. Ich begebe mich wieder nach oben ins Büro, wo die Dartscheibe hängt. Da ich den Pfeil in Ventinis Büro gefunden habe, schließe ich, daß ihm auch die Wäscherei gehört. Ich werfe den Pfeil auf die Scheibe, die Wand schiebt sich zur Seite und ich gelange in ein geheimes Büro. Im Schreibtisch finde ich das Foto und Bondwells Brief wieder, die mir die Gangster in der Wäscherei abgenommen hatten. Ich finde ein Buch, in dem sich alle Zahlungen, die sich auch in Siegels Tagebuch befinden, aufgelistet sind. Nun ist klar, daß Ventini gegen Malone arbeitet. Ich nehme alle Dinge aus dem Schreibtisch an mich. Wie kann ich aber nun Ventini und Malone überführen, und wie werde ich Stogie Martin los?
Mir kommt die Idee, den einen gegen den anderen auszuspielen. Ich lege also einen der aufgenommenen Zigarrenringe im Geheimbüro ab, so daß Ventini glauben muß, Stogie Martin hätte sein Büro durchsucht und die Beweismittel gefunden.
Nun kehre ich in die 5.Etage des Hotels zurück, begebe mich in Malones Büro und lege folgende drei Beweismittel ab: Sugars Brief, Bondwells Brief und Siegels Tagebuch. Jetzt muß ich schnell verschwinden. Ich verlasse das Hotel und gehe nach Osten in die Wüste (ca. 15mal nach Osten, fünfmal nach Westen, wieder fünfmal nach Osten, wieder nach Westen), bis eine Einspielung vor dem Hotel erscheint: 6.9., 10.32 Uhr: Malone betritt das Hotel und wird (von Ventini) erschossen. Das Bild wechselt zur Wäscherei: 6.9., 11.05 Uhr: Ventini erscheint in der Wäscherei und fällt einem (von Malone) gelegten Brandanschlag zum Opfer. Statt in die Wüste zu gehen, kann ich auch mit dem Zug nach Chicago fahren.
Es erscheint die Zeitung, in der über den Tod von Ventini und Malone berichtet, und mir zur Lösung des Falles gratuliert wird.

Viel Spaß beim Nachspielen wünscht

Wolfgang Fröde

Stellt Euch vor: In London ist Messe, und alle gehen hin!

Die zwote EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW fand vom 1. bis 3. April im Business Design Center, Islington, London, statt. Über 110 Hersteller von Software, PR.-Boys and -Girls, Peripherie-Verkäufer, Distributoren und Verlagsgruppen gaben sich die Ehre. Diese Show ist schon jetzt zu einer festen Größe im Software-Business geworden, wo die „Frühjahrs-Kollektion" vorgestellt wurde. Die ECTS war aber nicht nur für den Trade, den Handel, interessant, sondern konnte auch den Presse-Leuten einiges vermitteln, was wir dem Leser gern weitergeben möchten. Kurzum: Eine gelunge Show, bei der die Anzahl der Aussteller im Vergleich zum Erstjahr enorm zugenommen hat; auch zahlreiche Amerikaner wagten den Sprung über den Großen Teich; auch eine Show, bei der Manfred diesmal nicht „ill" (siehe: PC SHOW '89 – Robert Plant's LP „Maniac Nirvana" kam „mit Verspätung"...) sondern „sick" war. Dies lag an dem feinen Stöffchen, namens DRAMBUIE, das (fast) allerorts die „Runde machte"; und das jeeeeeden Tag. Nun aber zu den Details!



Titel: EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '90, **Systeme:** in der Reihenfolge Produkte für Amiga, ST, PC, C-64, weniger Spectrum, noch weniger Amstrad, **Presse:** ca. 70 Journalisten, **„Ausrichter":** DATABASE EXHIBITIONS, Macclesfield, England, **Muster von:** Manfred Kleimann.

SYSTEM-FACTS:
Der Amiga ist stark im Kommen. Die Vielzahl der neuen Produkte befanden sich auf dem Commodore-Format, gefolgt von denen des Atari ST, des IBM-PC und des 64ers. In Programmen (zum Großteil noch nicht erhältlich) ausgedrückt: 104 für Amiga, 96 für ST, 80 für PC und 36 für den C-64. Alle anderen Systeme spielten schon keine bedeutende Rolle mehr. Der Trend zu 16bit hat sich also gefestigt; die Zukunft ist bereits in den Köpfen der Hersteller auf deren „Festplatte" installiert.

Nun begebe ich mich auf den Rundkurs, um Ihnen aufzuzeigen, welche Neuheiten uns in den kommenden Tagen, Wochen und Monaten erwarten:

Bei **ELECTRONIC ARTS** gibt's 'ne neue Image-Werbung, die sich durch alle Kaufhäuser, Shops und Plakate ziehen soll: NEW SENSATION. Alle neuen Programme, die in den 90ern erscheinen, werden mit den Konterfeis von Dean Martin und Jerry Lewis beworben. PR-Arbeit nennt man so etwas. Die Sticker auf den Spielen spiegeln E.A.'s 90er-Jahre-Trend eindrucksvoll wider. Auf die Frage, wieviel Knete für die Rechte für die beiden Altmeister des Films hingeblättert wurde, bekam ich von **Lesley Mansford** und **Simon Jeffry** nur ein schallendes „Kein Kommentar!" entgegengeschleudert. Doch auch ich war in der Stimmung zu kontern. „Wieviel Drambuie (Scotch + Honey + ausgesuchten Highland-Kräutern; 40 % Alk., Anm. des Trinkers) hast Du denn schon intus?", fragte mich Lesley. „Kein Kommentar, eh!", war meine Antwort.

Die „New Sensation" bei ELECTRONIC ARTS hatte bereits Früchte getragen, war man doch nach der Meinung ausgesuchter Presse-Leute aus Europa zum „Besten Software-Haus '89" gewählt worden. Des weiteren wurde bekannt, daß man nun auch für den NINTENDO zunächst ein Game in Lizenz gegeben hat: **SKI OR DIE 2** wird auf die Konsole gebracht. Im September wird der Nachfolger des ersten Teils mit „Power on" am NES gestartet. Leider liegen uns noch keine Bilder vor.

So ungefähr Ende Juni bringt E.A. ihr frei erfundenes, futuristisches Sportspiel in die Regale. Unter dem Arbeitstitel **SCROLLERBALL** und favorisierten „Echt-Titel" **PROJECTYLE** wird bereits kräftig entwickelt. Es handelt sich um ein 3-Player-Game (mit Adapter), bei dem die Spieler versuchen müssen, eine Kreuzung aus Ball und Puck in die Tore der Gegenspieler zu befördern. Das Spielfeld ist in vier Zonen aufgeteilt, wobei drei nur ein Gehäuse und ein viertes gleich drei „durchgängige" Stellen aufweist. Die einzelnen Zonen sind durch Tunnel verbunden; die Spieler müssen nicht nur agieren, sondern auch in der Verteidigung stehen. Die berüchtigte vierte Zone sollte gemieden werden, da hier das Toreschießen besonders leicht gemacht wird und die Spieler beim Abwehrversuch sechs Hände haben müssen. Gezählt wird nach erzielten Treffern. Wer sich allein gegen den CPU versuchen möchte, muß schon viel Erfahrung mitbringen, da die vom Rechner gesteuerten Kontrahenten kein langes Federlesen veranstalten. Gebolzt wird in acht verschiedenen „Welten" (reichen vom Schokoladen- bis zum Eis-Level) – und das in einer enorm hohen Geschwindigkeit. Kommt für Amiga/ST (only) Ende Juno zu einem Preis von etwa 85 Mark.

Mathew Stibb und **Nick Wilson** sind die Macher des umfangreichen Strategie-Spiels **IMPERIUM** (ASM berichtete). Das Interview, das ich mit den beiden führte, lesen Sie, falls Interesse besteht, an anderer Stelle...

DOMARK besitzt momentan eine starke Armada an Titeln, die zu einem hohen Prozentsatz zu Hits gekürt wurden. Woher kommt dieser große Erfolg? Ich fragte **Mark Strachan** (einen der beiden „Domarks"), wie er sich diesen Erfolg erklärt: „Ich finde, die Bezeichnung 'Erfolg' ist ein furchtbares Klischee. Mal läuft's gut, mal weniger. Daß wir momentan eine gewisse Anzahl von Hits haben, liegt mit Sicherheit daran, daß DOMARK viele gute Leute in ihren Reihen haben. Es sind hervorragende Teams – neu hinzu kamen die INCENTIVE-Leute -, die gute Arbeit leisten; es sind nahezu perfekte Häuser, die wir unter Vertrag haben. Ich möchte da nur TENGEN und BRODERBUND nennen. Außerdem spielt auch das Fünkchen Glück eine entscheidende Rolle. Bei der Auswahl des 'Personals' und der Partner haben wir vielleicht ein glückliches Händchen gehabt – allesamt sind Individualisten, angefangen von den Sekretärinnen über die Programmierer bis hin zu den Distributoren, vor allem BOMICO in Deutschland. Ohne Dir schmeicheln zu wollen, aber auch DU bist ein Individualist; ich kann das sagen, wir kennen uns ja schon 'ne Weile. Was vielleicht auch noch wichtig ist: Spaß muß man in der Sache haben. Wenn es mir keine Freude mehr machen sollte, würde ich sofort aufhören zu arbeiten. Bei uns geht es – und ich kann jetzt nur von DOMARK reden – auch ohne Hast, Hektik und Schreierei ab. Wir haben Zeit, uns mit den Leuten zu verständigen."



Lesley und Simon mit ihrem neusten Game PROJECTYLE.

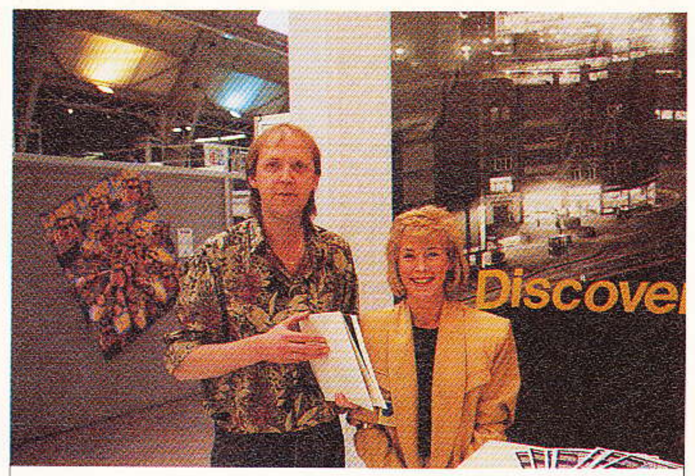
Im Moment scheint's, würde man sich ein wenig auf den Hit-Lorbeeren ausruhen. Außer den Umsetzungen von **CASTLE MASTER, KLAX** und **ESCAPE FROM THE PLANETS OF THE ROBOT MONSTERS** (allesamt für IBM-PC, ST, C-64, Amstrad und Spectrum) gab es nur zwei weitere Titel zu bestaunen, die erst später in diesem Jahr fertiggestellt werden. Zum einen handelt es sich um TENGEN's **S.T.U.N.N RUNNER,** ein ins 21. Jahrhundert (ist ja gar nicht mehr so weit hin!) verlegtes Race-and-Shoot-Spektakel, das sich auf allen gängigen Rechnern abspielen wird. Wir begeben uns in eine 1.500 km/h schnelle Büchse, die mit Bord-Lasern bestückt ist. Mit selbiger verfolgen wir Banditen, jagen diese schwindelig und feuern, wenn's sein muß. Das „richtige" Fahrgefühl wird durch eine flüssige, rasante 3D-Darstellung vermittelt. Erscheinen soll's gegen Ende dieses Jahres.

Die andere Geschichte ist – naturgemäß nach zwei Jahren – ein neuer Compi-Bond. Mit **THE SPY WHO LOVED ME** hat man zwar nicht gerade den allerneuesten Streifen versoftet, dafür aber wieder einmal mit allen Raffinessen. Bond (damals noch Roger Moore) jagt Karl Stromberg (den unvergessenen Curd Jürgens), der in den Besitz von Atomraketen gelangt ist und nun versucht, die Supermächte zu erpressen. Die Bedrohung: Die Sprengköpfe sind auf New York und Moskau gerichtet (Autor Ian Flemming hat's als Brite immer verstanden, London die atomare Heimsuchung zu ersparen!). Also, Non-Stop-Action mit Bond, der ab September (C-64, Spectrum, Amstrad, IBM-PC, Amiga und ST) auf ihren Bildschirmen zu sehen sein wird.



Die „beiden DOMARKS" – links Dominic, rechts Mark werden von Adi Boiko (BOMICO) herzlich begrüßt.

MICRODEAL hat sich vom Spiele-Genre gänzlich zurückgezogen. Übrig geblieben sind nur noch Sonderangebote alter Games. Fast alles, von *Jupiter Probe, Goldrunner, Karate Kid II* bis hin zu *Airball* oder *International Soccer*, kann man nun für ca. 15 Mark erwerben (Amiga und ST; RUSHWARE fragen!). Für denselben Preis erhalten die PC-Freunde *Airball, Slots & Cards* und *Time Bandit!*
Einer der echten Highlights der letztjährigen PC SHOW, *Goldrunner IIID*, wird, laut Firmen-Chef **John Symes**, unter einem anderen Namen auf den Markt kommen. „Die Programmierer haben, so weit ich weiß, mit **OCEAN** Kontakt aufgenommen. Das Game soll ab jetzt **DAFT** heißen..."
QUARTET und **QUARTET STEREO** (für Amiga) sind Midi-Sample-Sequencer, die zu einem Preis von ca. 150 Mark angeboten werden. Und: Wer gern aus seinem Desk-Top einen Fax senden möchte (ST & Amiga), kann dies mit dem **FAST FAX**-System möglich machen. Kostenpunkt: Etwa 1800 Mark...



Manfred mit Nicola (U.S. GOLD) bei der „Lagebesprechung".

Von **THE EDGE** gibt's kaum etwas Neues zu vermelden. Lediglich das Firmen-Logo von **Moorcock** läßt sich sehen. Alle anderen Titel wurden schon des öfteren angekündigt, aber erst nach Monaten auf den Markt gebracht. Eine Firma, die auf lange Sicht wohl nicht mithalten können wird!

Bei **AUDIOGENIC** sieht's dagegen wieder etwas rosiger aus; dachte man doch, daß die Boys und Girls so langsam aber sicher von der Software-Bühne abtreten würden. Doch: Weit gefehlt! Zumindest mit ihrem **EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER** haben sie einen Griff in die Schatztruhe getan. Das Game, welches bereits für 8bit über Monate in den Charts festklebte, kommt nun für Amiga und ST (siehe Bericht an anderer Stelle!). Ich zumindest wage die kühne Behauptung, daß es sich um eines der Top-Fußball-Spiele für 16bit handelt, die momentan Hochkonjunktur haben.
Dazu gleich was hinterher: **EMLYN HUGHES ARCADE QUIZ** soll die Sache mit dem Ball und der WM noch etwas unterstreichen. Doch: Diese Art von Fragespielchen ist, obwohl gut in Szene gesetzt, viel zu britisch. Da werden wir keine große Freude dran haben. Besser würd's da schon verlaufen, wenn wir uns den **SUPER LEAGUE MANAGER** reinziehen. Taktiken, finanzieller und trainerischer Art, und ein wenig Schlitzohrigkeit gehören schon dazu, wenn man einen Verein richtig führen will. Gut, es wurden hier keine Berater wie Eckhardt Krautzun, Willi Reimann oder Wulf Werner geordert; England hat da bessere „Beispiele". So kommt es nicht von ungefähr, daß AUDIOGENIC sich die „braven" Coaches **Dave Bassett** (führte den Wimbledon FC aus der Vierten in die Erste Division) unf **Lou Macari** (brachte ebenso kontinuierlich Swindon aus der vierten in die zweite englische Spielklasse) krallte. Quälen Sie sich also als Herzattacken-Kandidat durchs Game, feuern Sie die faulen Ratten ab, belohnen Sie die fleißigen Ja-Sager, und stekken Sie sich den Großteil der Mäuse in die eigene Tasche. So führt man erfolgreich einen Klub! Dies Gefühl von Ein- und Reinfall erleben Sie bald auf Amiga, ST, C-64, Spectrum und Amstrad.
Zwei weitere Games werden uns actionmäßig erfreuen: Beim einen (**WRECKERS**) jagen und beschießen wir Außerirdische, während man bei **EXTERMINATOR** (Spielhallen-Umsetzung) Fliegen mit der Hand fangen (war mal 'ne irre Angelegenheit, als ich noch klein war. Kann's heute noch gut – nur live allerdings – Fangquote: 85 %), Spinnen zerquetschen und Wanzen zermalmen muß. Ein Spiel wie aus dem Leben gegriffen – endlich! EXTERMINATOR wird im Herbst für alle gängigen Rechner (auch PC; der gehört nämlich jetzt auch dazu) erscheinen. Viel Spaß, Ihr Fliegenfänger!





Fußball mit Pfiff – INTERNATIONAL SOCCER

Bei **ITALY 1990** von **U.S. GOLD** (nicht zu verwechseln mit dem *Codemasters*-Produkt!) zieren das Cover ein rastanloser Gullit, ein schlanker Maradona, ein verwachsener Völler sowie zwei bis drei schwedisch-englische No-Names, die allesamt um die Lederkugel kämpfen. Wenn wir die Verpackung öffnen, entdekken wir eine Fußball-Oase. Ein gelungener Zusammenschnitt bereits vorhandener Games dieser Art, aber mit einigen Features, die unser Sportler-Auge noch nicht erblickt hat. Verschiedene Kamera-Positionen während des Spiels oder bei Standard-Situationen erfreuen das Fußballer-Herz. „Fußball ist unser Leben!", schallt's da in der Messe-Halle. Das kenn' ich doch irgendwo her? Nun ja, wer **jetzt** keinen „Gerd-Müller-Simulator" entwickelt, kriegt keine Wade auf den Rasen...
Was gibt's sonst noch beim „Leader of the Pack" (U.S. GOLD)? Die **NEW WORLD COMPUTING**-Produktreihe ist integriert. Da ASM schon von fast allen Games berichtet hat, fassen wir nur noch mal die Neuheiten zusammen: **MIGHT & MAGIC 1** für IBM-PC und **MIGHT & MAGIC II** für Amiga.
U.S. GOLD selbst kommt mit folgenden Titeln ins Gespräch: **THE LEGEND OF BILLY BOULDER** (für ST, Amiga, PC) ist das Übliche unter den Üblichen. Billy Boulder, Held dieser Geschichte, treibt sein Gegenspiel 2 Millionen Jahre vor Christus mit 'nem bösen Magier, der – wieder einmal – eine Prinzessin gefangen hält. In ungefähr 22 Städten mit je 50 verschiedenen Läden (!), Kasinos (!) und Kerkern (Mann, hatten die damals schon eine gigantisch gute Infrastruktur!!!) sucht Billy Beweise für den Standort seiner zu Rettenden. Seine Gegner: Diebe, Schwindler, Meuchelmörder. Mit 'nem guten Willen, einigen Zaubersprüchen und Waffen soll Billy das Unmögliche wahr machen...
Und weiter geht's mit altem Schwung: **ROTOX – THE COMPUTER GAME** beschert uns einen ehemaligen Ledernacken, der nun – im 22. Jahrhundert – durch bionische Veränderungen weiterleben und -töten darf. Bis an die Zähne bewaffnet ist er, wenn er die zehn äußerst schwierigen Level säubern muß. Im Juni für PC, Amiga & ST erhältlich.
CRACKDOWN ist nun endlich fertig! ASM berichtete in Ausgabe 5/90. Es handelt sich hier um ein nettes Zwei-Spieler-Simultan-Game, bei dem es darum geht (genau „andersrum" als bei ROTOX!), gefährliche Kampfmaschinen auszuschal-


Die beiden kleinen Fotos zeigen ITALY 1990 (ST)



Robert Stallibrass (Active Sales) mit Herbie Wright (Universe)



Mike und Keith (Horrorsoft)



Doug Glen (Lucasfilm)



Toni Waknell von Hewson

Gill Birch (Elite)

Das ist der Tony von Ocean

Rob Jacob (Cinemaware)

ten. Die beiden Geheim-Agenten Andy Attacker und Ben Breaker teilen sich den Bildschirm und die Aufgabe. Das Zentrum des Bösen gilt es zu vernichten – Dr. K.'s Festung (siehe Bericht an anderer Stelle!).

Etwas strategischer geht es bei **SNOW STRIKE** zu. Das Spiel startet mit der Vereidigung des US-Präsidenten 1997, worin er deutlich macht, das größte (!?!) aller Probleme, Drogensucht und -handel, in den Griff zu bekommen. Er wünscht (und braucht!) die Zustimmung des Kongresses für einen Krieg gegen die Drogen-Barone in Süd-Amerika. Da der Kongress „tanzt" und ablehnt, entschließt sich der Mr. Pres. für den Einsatz der Geheimpolizei (iss' ja auch nichts Neues). Eine neue Maschine wird entwickelt, mit deren Einsatz man kräftig aufzuräumen gedenkt (schön, daß Software auch „zeitgenössisch-historische" Themen behandelt!). Im April 1999 nimmt das Gemetzel seinen Lauf. Unter der Operation **SNOW STRIKE** soll es in die Software-Geschichte eingehen. Nun, warten wir's ab! Erhältlich im August für alle gängigen Rechner-Typen.

Unter dem **CAPCOM**-Label erwarten wir ein interessantes Zwei-Spieler-Adventure, das seinen Schauplatz ebenfalls in die Vergangenheit plaziert hat. **DYNASTY WARS** hat nichts mit den Rosenkriegen oder dem 30jährigen zu tun (wär' eigentlich auch mal ein Thema wert), sondern beschäftigt sich mit den brutalen Auseinandersetzungen zwischen den Blaublütigen der Han-Dynastie und den Heißblütigen aus den Reihen rebellierender Armee-Offiziere. Es herrscht das schiere Chaos in China. Die „glorreichen Vier" sind nun unterwegs, um dem ganzen Wirrwarr ein Ende zu bereiten. Sie, als Spieler, gehen nun mit einem Waffenbruder Hand in Hand zur Sache und versuchen, das Heer der Rebellen zu besiegen. Sie und der Kollege wählen sich zwei aus der Reihe der Helden aus. Achten Sie auf die „Schlagfertigkeit", die Kampferfahrung, die Ausdauer und das Waffen-Reservoire! Bereits im Juni wird das Ding für Amiga, ST, C-64, Amstrad und Spectrum erscheinen.

Zu guter Letzt noch ein paar neue **SSI**-Ankündigungen: Mit **SECOND FRONT** hat man laut Hersteller die detaillierteste Simulation des Rußland-Feldzugs im Visier. Weitere Kriegstitel: **STORM ACROSS EUROPE, STAR COMMAND** und **OVERRUN.** In der *AD&D*-Reihe stoßen wir auf **DRAGON STRIKE** sowie den **DUNGEON MASTERS ASSISTANT – VOL. II.** Das Fantasy-Game **SWORD OF ARAGON** rundet die Angebotspalette ab.

STARBYTE nun auch europaweit vertreten. So lautet eine der Schlagzeilen der diesjährigen Messe. Die beiden Manager des Bochumer Software-Hauses, **Jürgen Kraft** und **Markus Scheer,** unterzeichneten einen Vertrag mit dem renommierten Haus **OCEAN.** Dieser Deal bringt STARBYTE-Produkte nun auch vertriebsmäßig nach Europa (außer in Deutschland – hier wird auf **BOMICO** gehört). Künftig wird auf jedem italienischen, britischen oder französischen Programm aus dem Hause STARBYTE nicht nur das werkseigene sondern auch das OCEAN-Logo „kleben". Der Vertrag besagt, daß OCEAN die gesamte Produktlinie von STARBYTE verkauft, selbst produzieren läßt, sich um die Cover kümmert und die PR.- und Marketing-Arbeit übernimmt. Bochum liefert nur das Master an. Man konzen-



DYNASTY WARS sieht nach Arcade aus!

triert sich hauptsächlich auf 16bit-Stoff; bei anderen Versionen (Spectrum, Amstrad, C-64) wird OCEAN STARBYTE behilflich sein...

RAINBOW ARTS, eines der erfolgreichsten deutschen Software-Häuser, spielte auch kräftig mit im Konzert der europäisch-amerikanischen Szene. Denn: Neben den Eigengewächsen haben die Mädels und Jungs aus Düsseldorf/Kaarst auch die Distribution von drei amerikanischen Publishers übernommen, wie unlängst bekannt sein dürfte. **CALIFORNIA DREAMS, BRODERBUND** und **LUCASFILM LTD** (sowie das französische Team **CHIP**) vertrauen auf **Mark Ullrich** und Pressesprecherin **Kristin Dodt.** In Europa übernimmt **LEISURESOFT** die Fäden; in Deutschland „herrscht" nach wie vor das renommierte Distributoren-Haus **RUSHWARE.**

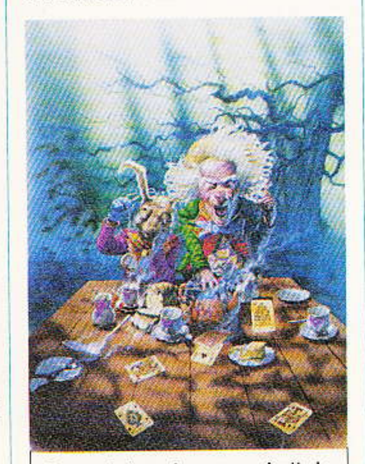
Besonders **LUCASFILM** legt sich mächtig ins Zeug. Nach dem *Indiana Jones – Adventure* -Erfolg möchte man mit weiteren Titeln dieses Genres auf sich aufmerksam machen. Das Zauberwort heißt in diesem Fall **LOOM,** das die Reihe erfolgreich fortzusetzen gedenkt. Allerdings spielt man hier „nur" mit einem Charakter; bei INDY hatte man die Möglichkeit, „interaktiver" vorzugehen. Auch ist die Story um den Lonesome Magician frei erfunden – also keine Filmvorlage. Doch: Die hervorragenden Grafiken und das Gameplay sind wieder einmal vom Allerfeinsten (an dieser Stelle noch mal einen herzlichen Dank an **Jürgen G.!!!**). Wir halten uns im Lande der Fantasie auf, wo wir den jungen



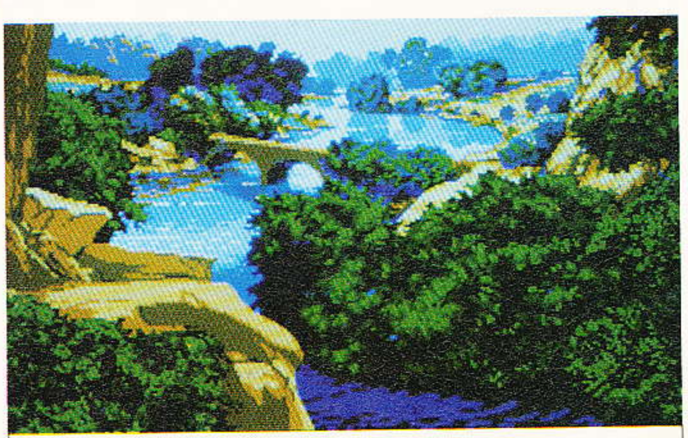
Zauberlehrling Bobbin auf die Reise durch viele Städte, Orte und geheimnisvolle Plätze führen, damit wir das Mysterium der Lady Cygna ergründen können. „Im Namen der Rose" – wir werden's angehen! Im Lieferumfang enthalten: IBM-PC-Disketten, eine Audio-„Drama"-Kassette und ein äußerst detailliertes Handbuch. Für ST und Amiga wird LOOM im Juli erwartet. Und: **Boris Schneider** sorgt, wie schon bei INDY, für den deutschen Onscreen-Text. Kommen wir nun zu den angesprochenen „werkseigenen" Produkten aus dem Hause R.A.: Mit **MILESTONES** wurde eine Compilation zusammengestellt, die vier gute bis sehr gute Programme enthält. In ihr schlummern: **GRAND MONSTER SLAM** (Fantasy-Sportspiel), **CIRCUS ATTRACTIONS** (erklärt sich von selbst), **HARD 'N' HEAVY** (Jump 'n' Run mit 'nem Robbi) sowie **SPHERICAL** (Geschicklichkeits-Spiel in 2-Player-Option). Alles zusammen kostet für Amiga und ST 79 Mark und für C-64-Disk/Kass. 59,95/49,95.

Über das zauberhafte Spiel **TURRICAN,** ASM berichtete über die gelungenen C-64- und Amiga-Fassungen, brauchen wir uns nicht mehr auszulassen. Angemerkt aber sei, daß nun auch Versionen für Spectrum, Amstrad und ST folgen werden.

Die PC-Freunde können sich freuen: **ROCK 'N' ROLL** ist ab sofort für ca. 80 Mark erhältlich. Für weiteres Aufsehen könnte das Komplexo-Game **KHALAAN** sorgen. Das stragische Adventure spielt in der Zeit, da die alten Babylonier die Fäden der Geschichte noch in der Hand hielten. Das fiktive Reich (KHALAAN) wird von vier Großfürsten regiert; jeder einzelne strebt nach Macht. Dieses Bestreben wird allerdings gestoppt, als ein Fremdling sich anschickt, das Reich aus den Angeln zu heben. Nun ist zunächst einmal wieder Waffenbrüderschaft gefragt... Im Juni ist die **CHIP**-Produktion für Amiga, ST & PC zu haben.



Das Artwork von Anita's neuem ...



... Adventure WONDERLAND – unten: Amiga.

Kommen wir noch einmal auf **LUCASFILM** zurück. In einem Gespräch mit **Doug Glen** offenbarte mir der gute Mann, daß noch zwei weitere „Klopper" in diesem, unseren Jahre zu erwarten sind. Beide werden zu Beginn des Herbstes nach Deutschland stoßen und uns hoffentlich ebenso erfreuen wie die anderen Titel von „Gig George L.". **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** ist ein Grafik-Adventure, das im Piraten-Millieu spielt. **Ron Gilbert,** Games-Designer von *Maniac Mansion,* hat die Vorabeiten zur Zufriedenheit der Bosse vorgelegt. Was er geleistet hat, erfahren wir dann später auf PC, ST & Amiga. Das andere Produkt folgt der Reihe der momentan innig geliebten „Manager-Kategorie": **FANTASY SIMULATION OF FACTORY** (Arbeitstitel!) ist eine Art „Action-Simulation" (neuer Begriff; stammt nicht von mir), wo der Spieler in die Rolle eines Ingenieurs schlüpft, der in einer magischen Fabrik die Produktion zu erhöhen versucht. Die PC-Version wird zuerst erscheinen; später folgen dann ST & Amiga.

Über zwei Jahre hat **Anita Sinclair** von **MAGNETIC SCROLLS** an ihrem neuen Werk gearbeitet. Über ein Jahr stand die sympathische „Adventure-Creatorin" auf dem Trockenen: **BRITISH TELECOM SOFT** war „out"; **MICROPROSE** nicht interessiert. Nun hat sie mit **VIRGIN/MASTERTRONIC** abgeschlossen und kann nun ihr **WONDERLAND** an die Leute bringen. Der Background wurde aus den Geschichten rund um „Alice im Wunderland" geformt. Eine ausgereifte Technik mit Fenstern, Pull-Down-Menüs und die „Bildschirm-Hilfe" (neu!) sorgen dafür, daß man sich in der wundervollen, bizarren Welt der Alice zurechtfindet. Wir dürfen gespannt sein und uns freuen! Endlich ist „Anita back!"; dieses Comeback feiert sie im Juni zusammen mit den PC-Usern. Die Versionen für Amiga & ST folgen leider etwas später.

Die **LEISURE GENIUS**-Reihe wird nun endlich ausgebaut. Nachdem ich – ungefähr vor zwei Jahren – bereits über **SCRABBLE, RISK, CLUEDO, MASTER DETECTIVE** oder **DIPLOMACY** berichtet hatte, sind diese nun auch bei uns erhältlich. Der 8. Juni rückt immer näher. Dies ist nicht das Datum der vorgezogenen Bundestagswahl; auch nicht der Tag der Einheit; nein, auch die Einführung der DM in die DDR wird

nicht auf diesen Termin fallen. Na, wer errät's? Ich gebe Ihnen eine Minute Bedenkzeit, danach können Sie weiterlesen... Die Fußball-WM wird gestartet. Der erste Anpfiff erfolgt beim Eröffnungsspiel um 19 Uhr. Gerade noch rechtzeitig möchte auch VIRGIN/MASTERTRONIC „sein" Soccer-Game auf den Markt bringen (wer tut dies eigentlich nicht?). Warum eigentlich immer Fußball? Ich hab' zum Beispiel in meiner langen Karriere noch kein einziges Polo-Spiel oder gar eine Turn-Simulation (obwohl mitgliedermäßig die stärkste Gruppe im Deutschen Sportbund) in den Griffeln gehabt. O.k., wie dem auch sei, VIRGIN muß sich ja vom Rest abheben. Also, greift man zum Sponsor und danach in die Trickkiste – und heraus kommt das „offizielle Computerspiel für die Fußball-Weltmeisterschaft Italien 90 unter Lizenz von **OLIVETTI COMPUTER**", soweit Original-Ton VIRGIN. **WORLD CUP SOCCER ITALIA 90**, so der Titel (wer kann sich all' diese Bezeichnungen eigentlich noch einprägen?), ist die Automaten-Umsetzung gleichnamigen Spiels, das Bernd schon mal in der „Spielhallen"-Rubrik verrissen hat. Muß nichts zu sagen haben; die „Zocker" (am Coin-op) behaupten aber, daß es gut ankommt, der Computer (Platine) leider nur nach Schema F spielt. Warten wir's ab, schauen wir uns das Ding recht bald auf ST, Amiga, C-64 und IBM-PC an!



Sympathisch wie immer: Marisa von Entertainment International

Kommen wir nun – nach weiteren kleinen Drinks (wie man weiß, Drambuie!) zur französischen Truppe COKTELVISION. Firmen-Repräsentantin **Jaqueline Colin** zeigt mir einige der kommenden Produkte auf dem PC. **NO EXIT** ist ein typisches Action-Game nach dem „Hand-to-Hand-Combat"-Muster. So spart man sich das Killing von kleinen Enemies und kann somit gleich zum „Endgegner" übergehen. Dies ist hier der Fall. Wir suchen uns einen Kämpfer-Sprite aus, um die zwölf Gegner (alle aus dem Tierkreiszeichen entliehen) niederzukämpfen. Getreu dem Motto: „Elefanten werden immer kleiner und Flöhe immer größer gezeichnet als sie wirklich sind", stellen wir uns nun mal den Helden-Sprite vor. Mal abgesehen von den ansprechenden Hintergrundgrafiken läßt die Animation des Winzlings stark zu wünschen übrig, während das Gameplay ziemlich veraltet ist. Ohne irgend jemandem nahetreten zu wollen: Bei COKTEL VISION muß man aufpassen, daß man nicht den Anschluß an die Weltspitze verliert. Neben dieser Art von Game gibt es die gewohnten Replicas, Andenken an bessere Zeiten. Dies betrifft **GOBLINS** (*Ghosts 'n' Goblins*) genauso wie **SUPER A** (gewöhnliches Action-Programm). Mit **GALACTIC EMPIRE** folgt man dem Rollenspiel-Gedanken; während **EMANUELLE II** als Soft-Porn-Express vermutlich wieder gut ins Rennen gehen wird. Alle Games werden ab sofort immer erst für IBM-PC erscheinen; danach folgen Amiga & ST.

Ebenso „düster" sieht's mit EMPIRE und TITUS aus. Die anfänglich guten Ideen sind verbraucht, neue Titel glänzen nur durch unzureichende Programmierung. Da kann auch die hübsche **Marisa** von ENTERTAINMENT INTERNATIONAL nichts ändern, die auch **VISIONARY LTD** (die teuren *Dragon's Lair*-Geschichten) vertritt. Was auf den Tisch kommt, muß verbraten werden. „Alle Hunde kommen in den Himmel" (**ALL DOG GO TO HEAVEN**) ist ein „Kinderspiel" nach dem gleichnamigen Film von Auch-Software-Hersteller **Don Bluth.** Unter dem **EMPIRE**-Label wird es auch fußballmäßig etwas geben (iss' doch klar): Die Kompilationen für 8- und 16bit nennen sich **WORLD CUP 90** und haben u.a. *Kick Off, Litti's Hot Shot* und *Microdeal Soccer* im Repertoire.



EMPIRE's neue Offensive: TEAM YANKEE

Die Programmierer des *Hunt for Red October* versuchen nun, mit **TEAM YANKEE** einen ähnlichen Erfolg zu erzielen. Es handelt sich dabei um eine Simulation, die strategischer wie actionmäßiger Natur ist. TEAM YANKEE ist bald draußen für Amiga, ST und IBM-PC.

CDS hat augenblicklich auch zwei Dinge im Sinn: Fußball und PC. **EUROPEAN SUPERLEAGUE** ist ein etwas anderes Manager-Programm, das sich – wie der Name sagt – mit einer europäischen Super-Liga beschäftigt. Werden Sie also Manager eines Klubs, fordern Sie Daten an, kaufen Sie Spieler an, setzen Sie andere auf die Transferliste (Abstell-Gleis; bisweilen), um als erfolgreicher Scheffler (kommt von „Chef") aus dem Spiel hervorzugehen. Für Amiga und ST soll's schon in den nächsten Tagen erhältlich sein.
Dann kommen wir mal zur PC-Seite: Alle CDS-Titel wird es über kurz oder lang auch für den IBM-PC geben. Wichtigste Neuerscheinungen: **COLOSSUS CHESS X** und **STEVE DAVIS WORLD SNOOKER.** ASM wird am Ball bleiben!

Einen ganz – ungewohnt – neuen Weg geht nun ELITE: Man „läßt" sich mit den Nintendos und den Segas ein. Unter dem Label ELITE kommen wir Ende Oktober bzw. Mitte November in den Homecomputer-Genuß von drei SEGA-Games, wobei eines unseren äußerst seltenen „Mega-Hit-Stern" verliehen bekam! Die Rede ist von **WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER.** der Dauerbrenner wird für alle gängigen Systeme erhältlich sein. Selbiges gilt auch für **TOURNAMENT GOLF** und das Combat-Game **LAST BATTLE.** Wir hoffen inständig, daß (zumindest) „unser gutes Fußball-Spiel" gut auf die Rechner rübergezogen wird.
Unter dem im September '89 gegründeten **MOVIETIME**-Label wird das Haus ELITE für das NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM produzieren. Der erste



Präsidentendasein: EUROPEAN SUPERLEAGUE.

Titel in dieser Reihe ist **DRAGON'S LAIR** (ehemals *Software Projects* aus Liverpool).

Die „Thronnachfolgerin" für *Amanda Barry* ist gefunden: **Lorna Smith** kümmert sich nun in ihrer sehr eigenen sympathischen Art um uns. Peter und ich reißen uns nur mit Mühe und großer Überwindung von Lorna los und wenden uns nunmehr den ACTIVISION-Produkten zu. Viele dieser Titel sind bereits in der ASM beschrieben worden; manche werden Sie in dieser aktuellen Ausgabe als Test vorfinden. Die neuesten Teile sind, um sie hier noch mal zu erwähnen, **NINJA SPIRIT** und **WARHEAD.**



Lorna Smith „kümmert" sich nun um ACTIVISION.

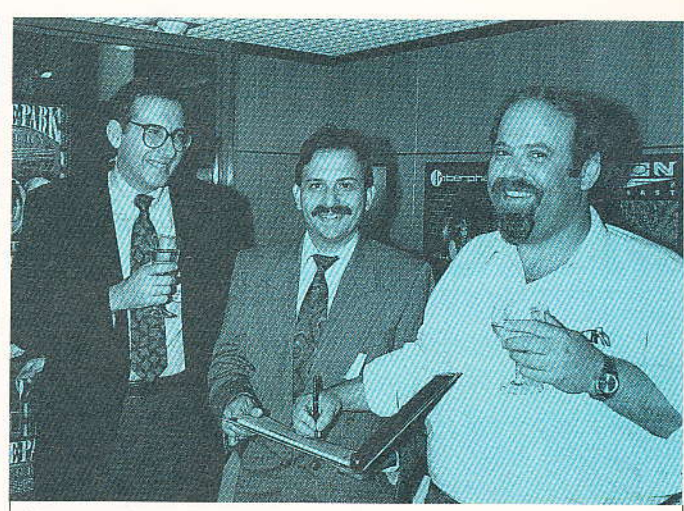
Drei weitere amerikanische „Kunden" von ACTIVISION spielen allererste Geigen. DYNAMIX versucht, unsere Gunst durch das interaktive Movie **DAVID WOLF: SECRET AGENT** zu gewinnen. Dieser Streifen („Movie") wird hoffentlich nicht zu einem „Lair-Nachfolger". Nach allem, was man bisher weiß, spielt sich die Story in einem wahnsinnig aufwendig betriebenen technischen Background ab. Unser Held, Geheimagent David Wolf, kämpft zunächst allein gegen die Verbrecherorganisation Viper. Später im Verlauf des Games wird sich die „Fighter-Bomber-Pilotin" Kelly O'Neal einschalten. Die braucht er nämlich, um auch aus der Luft alles klarzumachen. Insgesamt 15 Charaktere werden auf Sie warten. Ein komplexes Spiel mit vielen Details, die es in der Endfassung zu ergründen gilt. Erhältlich jetzt für IBM-PC; Kostenpunkt: etwa 120 Mark.

Bei SIERRA ON-LINE ist eigentlich immer etwas los – produktmäßig. Schwieriger ist es dagegen, die Williams Family mal vors Mikrofon zu bekommen (hätten sogar 'nen Drink von mir gekriegt, ehrlich!). So bleiben uns nur zwei neue Titel, wobei **CODE NAME: ICE MAN** bereits in der ASM 5/90 verbraten wurde. Wäre also nur noch **SORCERIAN,** ein Rollenspiel für den IBM-PC. Das Produkt stammt aus Japan (**NIPPON FALCOM**) und war dort ein Renner. Die kärglichen Infos hierzu: Preis steht noch nicht fest; Erscheinungsdatum (in England): Anfang Mai. Aber: Amiga-& ST-Fassungen sollen folgen.

Gleich zum dritten Mal wird nun schon das Ghetto-Entkomm-Spiel **CIRCUIT EDGE** von INFOCOM angepriesen. Ich schreie es erneut hinaus: Ein bionischer Privatdetektiv, der in einem islamischen Ghetto lebt („Budayeen"), kämpft um das Gleichgewicht der Mächte. Das „Adventure" ist Anfang Mai für ca. 100 Mark zu haben.

MILLENNIUM, ehemals *Logotron*, hatte – ähnlich wie **MIRRORSOFT** nichts umwerfend Neues zu bieten, hatte man doch schon Anfang März in Nizza sein Pulver verschossen. Bei MILLENNIUM zumindest war tote Hose für ASM, da nur Updates zum phantastischen **THUNDERSTRIKE,** von **Brian Pollock,** und **RESOLUTION 101** zu sehen waren. Deshalb sei uns verziehen, nicht noch mal auf diese Produkte einzugehen. Näheres steht in ASM 5/90!

Bleiben wir also deswegen gleich bei MIRRORSOFT, wo Peter und ich wieder einmal charmant empfangen wurden. **Cathy Campos** macht ihre PR-Arbeit sehr gut: Wir durften was schlürfen (diesmal kein Alk), telefonieren und ein Blitz-Interview mit CINEMAWARE-Boss **Robert Jacob** führen. Dieser hatte nämlich tags zuvor mit MIRROR-MAN Nummer 1, **Peter Bilotta,** einen neuen Einjahres-Vertrag unterzeichnet. Dies klingt zwar nach, hat aber mit Fußball ausnahmsweise nichts zu tun (Schade, Rob! Riedle kriegt 1,4 Mio. netto pro Jahr. Hättest vielleicht doch Fußballer werden sollen!). Gefeiert wurden die Unterschriften mit reichlich Schampus in den Katakomben der Messehalle. So dürfen wir uns weiterhin auf die großteils tollen CINEMAWARE-Produkte freuen. *It came from the Desert* (sagte Peter immer, wenn ihm schlecht war; er dachte an das „Dessert"...) hat


Vertrag perfekt: D. Lehrberg, P. Bilotta und R. Jacob (v.l.n.r.)

„Nachwuchs" bekommen. Damit's den Durchspielern nicht zu langweilig wird, ist **ANTHEADS** (Zusatz-Disk) hinterhergeschoben worden. Laut **Bob Jacob** wird das Master-Programm bereits im Mai auch für den IBM-PC (VGA) erhältlich sein. Bob wußte zu berichten, daß noch im Spätsommer dieses Jahres die **PC-ENGINE** OFFIZIELL in Deutschland zu kaufen sein wird. Er muß es wissen, produziert CINEMAWARE schließlich **TV SPORTS FOOTBALL, TV SPORTS BASKETBALL, TV SPORTS BASEBALL** und **TV SPORTS BOXING** für die ENGINE auf Cartridge. Zwei ROM-Titel: **IT CAME FROM THE DESERT** und **LORDS OF THE RISING SUN.**

Homecomputermäßig werden wir mit **TV SPORTS BASEBALL** für C-64, IBM & Amiga erfreut werden – und das im Juni. „Der ST hat in den Staaten leider keine große Bedeutung mehr für den Software-Verkauf", meinte Bob. Und: „Man muß sich mal vorstellen: In ganz Nordamerika gibt es nur noch 105 Läden, die ST-Games anbieten. Bei uns ist er so gut wie tot!" Und hier die Titel, die – auch für ST – bei uns eintrudeln werden:

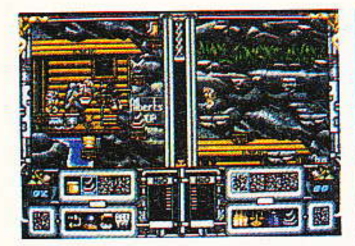


TV SPORTS BASEBALL (PC)

WINGS (Amiga; Juni), **TV SPORTS BOXING** (IBM-PC, Amiga, ST; Ende 1990) und ein Spionage-Spiel, das noch keinen Namen trägt. Nach Bob's Worten „ist dieses Game im C.I.A.-Millieu angesiedelt. Geheimagent Jake Stryker muß einen gefährlichen Psychopaten aufspüren und ihn zur Strecke bringen. Irre Action-Sequenzen sorgen für ein unterhaltsames Spiel, gerade für den PC. Und überhaupt: Ab jetzt wird jedes neue Programm von uns zuerst für den PC erscheinen!"



Verschnupfter Manni mit strahlender Cathy



– UP AND AWAY –



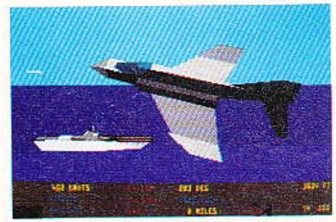
– FINAL BATTLE –



– RIDERS OF ROHAN –



– KILLING CLOUD –



– FLIGHT OF THE INTRUDER –



– BATTLE MASTER –

Die bemerkenswerten anderen Titel der MIRRORSOFT GROUP seien hier nur kurz aufgelistet, da ASM bereits mehrfach auf diese Programme hingewiesen hat: **FINAL BATTLE, FLIGHT OF THE INTRUDER, RIDERS OF ROHAN, UP & AWAY, KILLING CLOUD** und **BATTLE MASTER.** Neu bei **SPECTRUM HOLOBYTE: Phil Adam's STUNT CAR** für den IBM-PC.

Nun stürzen sich auch die Italiener auf den Markt. Nein, es ist abermals keine Rede von Fußball; es geht tatsächlich um Software. Das hierzulande noch unbekannte Software-Haus **IDEA** stellte sich immerhin, in Zusammenarbeit mit **LEADER DISTRIBUZIONE,** mit zwei Titeln vor: **BOMBER BOB** ist ein cartooniges „Shoot-em-Up", bei dem ein Doppeldekker-fliegender Hund für Furore sorgt. Alles ist „wie gewohnt"; nur die Art und Weise ist ein bißchen anders; sieht ein wenig nach 'nem Konsolentitel aus; hoffentlich kein „Spaghetti-Scrolling"! Erhältlich bald für Amiga.
MOON SHADOW dagegen ist ein typisches Jump 'n' Run 'n' Sword Game, das wir schon des öfteren, in ähnlicher Form, gesehen haben: Großer, blonder muskelbepackter Held (Barbar?), der sich gegen allerlei Gegner durchsetzen muß. Kommt für C-64.

ACCOLADE macht sich, keine Frage. Es läuft eigentlich immer besser, seitdem **Nadia Singh** und **Sue Winslow** sich der U.K.-Sache annehmen. Spaß beiseite, an den charming ladies liegt's sicher nicht allein. Es sind die Produkte, die in letzter Zeit zu überzeugen wußten. Nun endlich konnte uns Nadia nicht nur Infos, sondern fertige Produkte in die Hand geben. So werden wir über **THIRD COURIER** (Amiga), **POWERBOAT USA** (C-64) und **GUNBOAT** (PC) berichten.

„Jack" schlägt wieder „ab und zu": Ein gänzlich neuer *Jack Nicklaus* soll nach Worten der ACCOLADEs nun für optimales Golf sorgen. **JACK NICKLAUS' UNLIMITED GOLF AND COURSE DESIGN** ist der einprägsame Titel des Games, wo nicht nur gegolft werden kann, sondern auch die Möglichkeit implementiert wurde, sich seine eigenen Bahnen, Bunker und Löcher zusammenzustellen. Das Spiel selbst hat sich kaum verändert. Für Leute, die immer noch nicht genug vom Golfsport haben, besteht die Chance, den „alten Nicklaus" gegen den neuen umzutauschen (gegen Aufpreis). Allerdings müssen einige auf die „C&A"-Aktion warten. Hier sind die Erscheinungsdaten: IBM-PC (Mai), Amiga (Juni), ST (Juli). Der Preis für den „mehrsilbigen" Titel soll bei ca. 100 Mark liegen. Über die Zusatz-Disk für die „Nikoläuse", **THE INTERNATIONAL COURSE DISK,** hatte ASM bereits berichtet. Nun ist das Ding für den Amiga erhältlich...

Auch die Compilations sind der Beachtung freigegeben: **ACCOLADE'S ALL TIME FAVOURITES** gibt's in „zwei Ausführungen"; beide sind bereits erhältlich und gleichen sich wie Tag und Nacht. Die erste, für Amiga & ST, beinhaltet Konfuses: **TEST DRIVE I** (spitze), **MEAN 18** (floppig), **FAMOUS COURSES, Volumes I & II** (Kommentar überflüssig) und **HARDBALL** (na, ja!). Dieses durchnittliche Angebot für Vier

Italienischer Bombenangriff: BOMBER BOB von Idea





- MOONSHADOW -



Rettet die Erde! BALANCE OF THE PLANET



Manfred mit Nadia (ACCOLADE) schimpfen den ENTERTAINER (Peter).

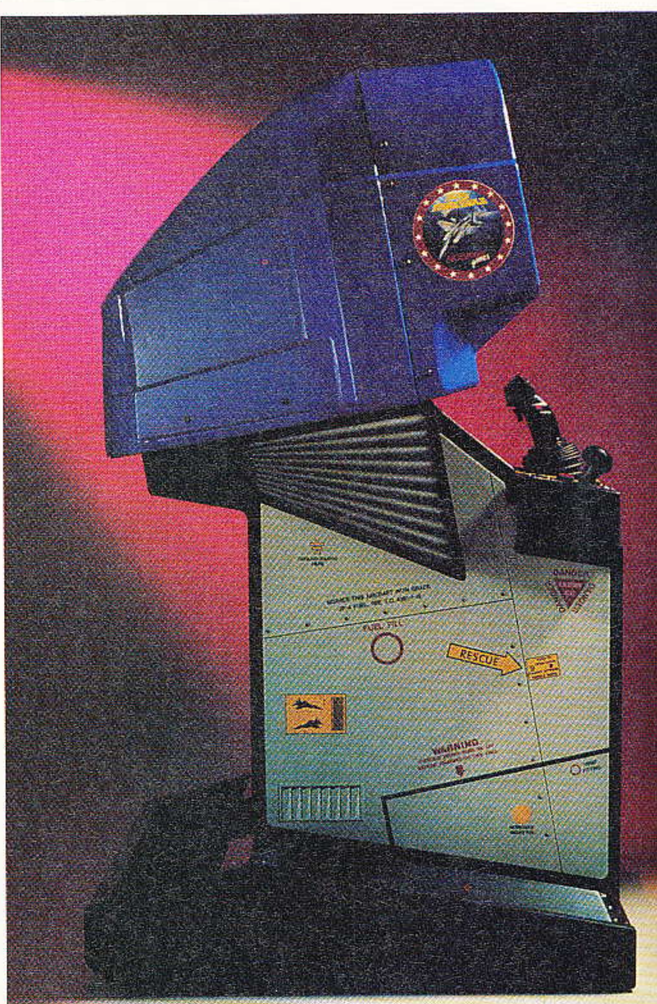


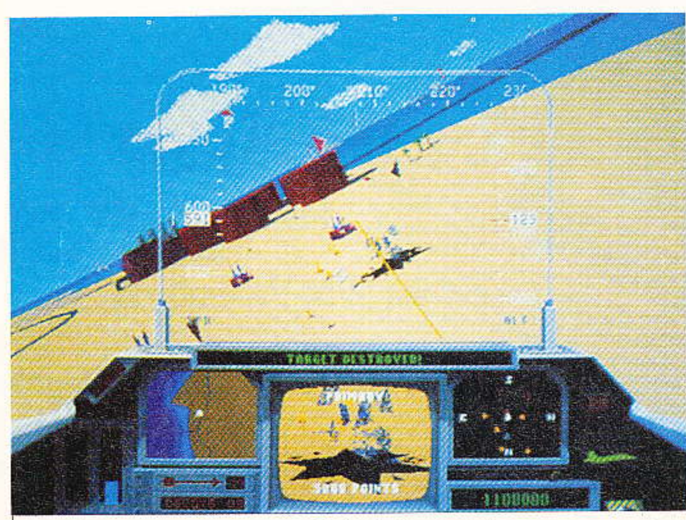
kostet Sie immerhin etwa 100 Mark. Denselben Preis verlangt man für die PC-Zusammenstellung (für die C-64-Version wird man nur etwa 65 Mark berappen). Auf dieser befinden sich (auch für C-64) **TEST DRIVE, HARDBALL, MINI PUTT** (excellent) und **APOLLO 18.** Zusammenstellungen unterschiedlicher Art, die sich lohnen, aber den Geldbeutel doch stark strapazieren; Programme teilweise zu veraltet.
Etwas mehr Interesse zeigte ich, als Nadia mir ein Produkt ganz neuer Art präsentierte: **BALANCE OF THE PLANET**, heißt das „Spiel", das **Chris Crawford** erarbeitet hat. Nach dem *Balance of Power* haben wir hier ein gänzlich neues Thema – die Umweltverschmutzung. Als Spieler, hoher Beamter, haben Sie die dringliche Aufgabe, das Gleichgewicht der Natur wiederherzustellen, sich mit Fragen von Entschwefelungsanlagen, FCKWs und der Klimaverschiebung auseinanderzusetzen. Schlägt dies fehl, so machen Sie sich keine Sorgen – die Politiker können auch nichts mehr retten. Versuchen Sie also, mit den relevanten Behörden zusammenzuarbeiten (im Spiel wie in der Realität!), um sich völlig losgelöst an die wichtigste Sache der Welt zu machen – rettet unsere Umwelt. Dieser Denkanstoß kostet die IBM-PC-User im Mai ungefähr 140 Mark. Gutes Geld, das man für ein gutes Produkt auch ausgeben kann. Falls es nur durchnittlicher „Natur" sein sollte (vorher mal reinschauen oder sich umhören; beispielsweise bei ASM), so gebe man diesen Betrag als Spende weiter.

„A thing of beauty is a joy forever", bemerkte John Keats schon vor 250 Jahren. Dieser Spruch trifft mit Sicherheit auf **ELVIRA** von **TYNESOFT/HORRORSOFT** zu, die momentan „in den letzten Zügen liegt". **Michael Woodroffe** und Co-Producer **Keith Wadhams** gingen mit mir einige Teile des *Personal Nightmare*-Nachfolgers durch. Die Grafiken sind schön wie immer; übers Gameplay des Adventures läßt sich nur so viel sagen – Icon-Steuerung, Kampfsequenzen, aber leider keine Texteingabe. Keith ist der Überzeugung, daß dieses – teilweise hervorragend animierte – Adventure per Mausklick auch ohne Tipperei auskommen kann. „Es ist für Leute mit nur wenigen Englischkenntnissen eher noch besser, nur über die Icons zu gehen." Zwei Dinge noch am Rande: Die On-Screen-Daten und -Befehle werden in Deutsch sein. Und: **ARIOLASOFT** gibt per Sticker in Deutschland die Empfehlung, dieses Game nicht an Unterachtzehnjährige zu verkaufen... Daß TYNESOFT ab Herbst auch auf der PC-ENGINE „verteten" sein wird, ist längst kein Geheimnis mehr. Neu allerdings sind drei Produkte unterschiedlicher Art, die uns im Mai und Juni vorliegen werden. Zunächst wäre da einmal **QUANTUM PC**, „ein Shoot-em-Up der *R-Type* oder *X-Out*-Kategorie, Games, die ja bisher noch nicht auf dem IBM erschienen sind", meinte **Trevor Scott**. Ein etwas sonderbarer Titel für ein Alien-Abknall-Spiel liefert man uns mit **H 2O.** Es geht hierbei um den Wassertransport von einem Fleck zum anderen. Heißt: Wir beschaffen das köstliche (?) Naß für die Föderation, tanken deren Mutterschiff bis an den Rand voll. Man arbeitet hier mit Vektorgrafik, die allerdings gut in Szene gesetzt wurde. Ein Game, das sich ein wenig vom Üblichen abhebt und für Amiga und ST im Juni zu haben sein wird.

Trevor Scott von TYNE SOFT träumt von ELVIRA

Im Mai erwartet uns etwas Mysteriöses – hat was mit 'ner Entführung zu tun. Ein UFO kommt – und schweppes bist 'de wech. **I WAS KIDNAPPED BY A FLYING SAUCER** ist ein „leicht verdauliches" Action-Game, das bereits im Mai über unsere ST-, Amiga-, PC- und Amstrad-Bildschirme zischen wird.





Die Spielhallen-Version von F-15 Strike Eagle!

Zwischendurch mal zur Pause ein paar Kurzmeldungen:

GREMLIN kommt nun definitiv mit der Armada an wirklich guten Spielen. Darunter fallen: **FEDERATION'S QUEST, COMBO RACER** und **IMPOSSAMOLE.** Bei **PRISM/FISSION-SHIPS** ist **KRISTAL** für den ST erschienen. **BOMICO's** neue PR.-Managerin wird eine ehemalige ASM-Mitarbeiterin sein:

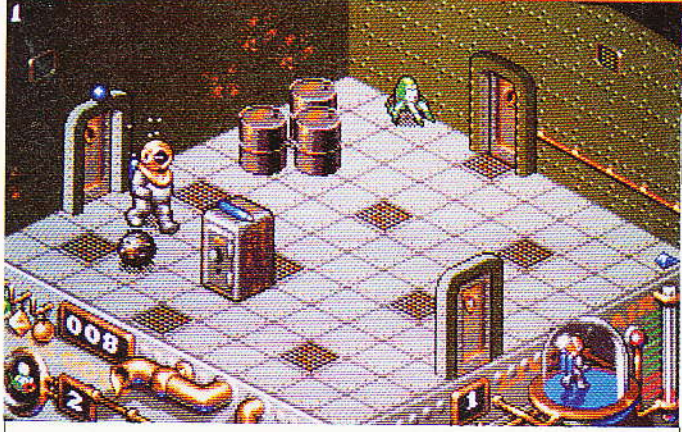
Astrid Ruuben. Damit haben wir schon zwei „Software-Ladies" (nach **Martina Strack – ARIOLASOFT**) an die Distributoren abgeben müssen. Mal sehen, ob **RUSHWARE** noch 'nen Posten für mich hat! **MICROPROSE** zieht nun mit **F-15 STRIKE EAGLE** in die Spielhallen ein. Auf der Insel steht das Coin-Op bereits jetzt schon in den berühmten „Arcades". Das Unternehmen nennt sich **MICROPROSE GAMES...**

Und wenn wir schon mal bei **MICROPROSE** angelangt sind, geben wir gleich bekannt, was uns die Vertreter **Peter Jones** und **Julia Coombs** (Pressesprecherin) gemeldet haben: Das Label **MICROSTYLE** gibt's nicht mehr; läuft jetzt alles unter **RAINBIRD. MIDWINTER** ist nach Aussagen von Händlern und Distributoren in England das am besten verkaufte Spiel aller Zeiten für den ST! Im Sommer dieses Jahres wird MICROPROSE **SILENT SERVICE II** zunächst für den PC (ca. 140 Mark) anbieten können. Unter den **RAINBIRD**-Sachen befindet sich – wie könnte es auch „saisonbedingt" anders sein – ein Fußball-Spiel. Man könnte jetzt meinen, daß dies für MICROPROSE, nach all' den anderen verschiedenen Dingern, ein Muß ist, hat man doch mit dem *MP Soccer* Maßstäbe in Sachen Fußball gesetzt. Nun, das Teil ist äußerst interessant und hat mit seinem Vorgänger nur den Preis gemeinsam. Ansonsten findet die Action auf dem grünen Rasen aus der Hintertor-Perspektive statt, was einerseits eine Neuerung ist und zum anderen dem Spiel eine gewisse Note gibt. Wird wohl echt gut werden. Das Gerät kommt bald für ST, Amiga und PC (je ca. 80 Mark) sowie für C-64 (Kass. 50 und Disk. 65 Mark).
Über **BETRAYAL** hatte ASM schon mal kurz berichtet. Es ist ein Typ von Spiel, wo man mehr das Hirn als den Zeigefinger aktivieren muß. Im Sommer wird dieses strategische Spiel rund um Höflinge (Mittelalter-Szenario) für alle gängigen Rechner vertrieben.
Ein recht fernöstlich „kampfbetontes" Game erwartet uns bei den Auseinandersetzungen mit den **ORIENTAL GAMES.** Hier werden uns Übungen und Wettkämpfe in Kendo, Freistil und Kung-Fu angeboten. „Olympisch" ist zwar keine der Stilarten, dafür aber rufe ich Ihnen zu: „Laß' krachen!" Erhältlich schon jetzt für alle „normalen" Rechnertypen.

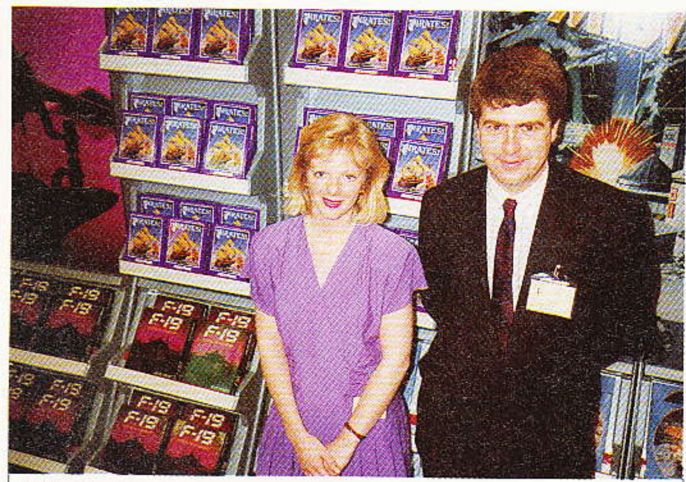
Vor noch nicht allzu langer Zeit war **Stewart Bell** noch bei MICROPROSE ganz „oben auf". Da er, wie aus gut unterrichteten Kreisen zu erfahren war, „keinen Bock mehr hatte", rief er flugs ein neues Software-Haus ins Leben – **ELECTRONIC ZOO.** Was allerdings der „Zoo" nun auf der Pfanne hat, ist nicht gerade berauschend. Unter den zahlreichen Games, vor denen ich meine Augen verbarrikadiere, befand sich eigentlich vom Gameplay her nur das *Hydrofool*-ähnliche **TREASURE TRAP** als mittelmäßig. Hier geht man *Batman-*, *Movie-*, *Airball-* oder *Get Dexter*-mäßig vor. Die



– PROPHECY 1 –
THE VIKING CHILD



TREASURE TRAP von ELECTRONIC ZOO



Julia (im „Pirates-Dress") und Peter freuen sich riesig über INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE.



anderen Titel – produziert unter den Labels **Live Studios** und **WIRED** - sollen hier für die Statistiker aufgeführt werden: **XIPHOS, PROPHECY 1 – THE VIKING CHILD** und **FUTURE CLASSICS COLLECTION.** Die **TOP TEN SOLID GOLD**-Zusammenstellung für den PC (von **COSMI**) ist eine Beleidigung für die User...

Schön, daß es **Christelle** noch gibt. Die immerwährende Freundlichkeit und ihre Offenherzigkeit (trotz trüben Blickes – Drambuie – und ohne Augengläser noch auszumachen) läßt einen Termin bei **INFOGRAMES** stets zu einem Erlebnis werden. Wir wollen auch den sympathischen **Henri** nicht vergessen, der uns immer auf dem laufenden hielt und hält. Bei INFOGRAMES gibt es einen „Nachfolger" von *Bubble Ghost* – **BUBBLE+.** Allerdings handelt es sich nicht um eine total neue Version des guten Geschicklichkeitsspiels; es beinhaltet nur andere Grafik-Teile und eine Zwei-Player-Simultan-Option.
ALPHA WAVES dagegen ist ein 3D-Plattform-Game, das sich mehr auf die Brettspiel-Strategie-Features konzentriert. Logisch aufgebautes Spiel, das für Amiga, ST und IBM-PC für etwa 75 Mark zu haben sein wird.
Erinnern Sie sich noch an *Murder in Venice?* Wenn nicht, dann schalten Sie einfach um, stellen die Uhr aufs Jahr 2005 und beginnen die Mörderjagd auf ST, Amiga und PC. Es handelt sich hier um ein Adventure, bei dem die Schnüffler-Arbeit im Vordergrund steht. So muß man Beweise sammeln, viel herumreisen und knobeln, bis man den Täter dingfest machen kann.

weiter Seite 132

STEIGERT EUCH!

Mit BASEBALL geht die allseits bekannte TV-SPORTS-Serie von CINEMAWARE nun bald in die dritte Runde. Nachdem der letzte „Wurf" des amerikanischen Herstellers leider nur einer Fehlgeburt gleichkam, durfte man gespannt sein, wie die Umsetzung des in den USA heißgeliebten Baseballs ausfallen würde.

CINEMAWARE versorgte ASM diesmal zuerst mit einer Vorabversion für alle PC-Rechner, die auf sage und schreibe fünf Disketten (randvoll!!) Platz fand. Sicherlich ungewöhnlich für ein Sportspiel. Zu allem Übel erwiesen sich die ersten Ergebnisse in Sachen **TV SPORTS BASEBALL** aber nur als pures Demo. Anstatt also selber eingreifen zu können, bekam ich lediglich einige Minuten „Film" zu Gesicht, in denen neben einem Inning reinen Baseballs noch einige Features von TV SPORTS BASEBALL über den Bildschirm flimmerten.

Vom eigentlichen Spielaufbau her wird aller Voraussicht nach alles beim alten bleiben, darf man dem derzeitigen Hauptmenü Glauben schenken. So könnt Ihr also wieder neben harmlosen Freundschaftsspielen zu zweit oder gegen Freund Computer eine komplette Saison der amerikanischen Baseball-Liga „durchhecheln" (natürlich mit spannenden Play-offs). Besonders interessant wird die ganze Chose durch die Tatsache, daß CINEMAWARE die Originalklubs der NBL in TV SPORTS BASEBALL mit eingebaut hat, wodurch verkabelte Sportfreunde nicht auf ihr Lieblingsteam zu verzichten brauchen. Ganz ohne Zweifel wird es ebenfalls eine Reihe von Statistiken geben sowie die Möglichkeit, die einzelnen Teams nach eigenem Belieben zu editieren. Von der strategischen Seite (Regeln etc.) her sind deswegen kaum etwaige Aussetzer zu erwarten, schließlich hat sich CINEMAWARE in der Vergangenheit immer durch „originalgetreue" Sportumsetzungen hervorgetan. Auch die Sprites wurden für PC-Verhältnisse äußerst nett gezeichnet und zudem in fast nie dagewesener Qualität animiert. Lediglich die Animation des fliegenden Balles sowie die der „Baseballkeule" erinnert eher an *Duck Tales* und Konsorten, denn in beiden Fällen überzieht ein regelrechter „Wirbelwind" den Bildschirm. Der einzige Haken liegt nun aber in der Spielgeschwindigkeit von TV SPORTS BASEBALL, ein glatter Griff ins Klo. Selbst auf unserem PS-starken 386'er gibt's zur Zeit nichts anderes als ein Spiel in Slow-Motion zu sehen, das in der Endfassung natürlich jeglichen Spielspaß zunichte machen würde.

Enttäuscht war ich des weiteren über die Perspektiven, die bislang in TV SPORTS BASEBALL zum Tragen kommen. Trotz alledem haben die Jungs von CINEMAWARE durchaus Einfallsreichtum bewiesen, indem sie nämlich das Duell zwischen Batter und Pitcher gleich zweimal zeigen: das erste Mal aus dem Blickwinkel des Schlägers, das zweite Mal aus der Sicht der verteidigenden Mannschaft (Vogelperspektive). So gibt's quasi gleiche Sicht für jedermann. Unglücklicherweise verfolgt die „Kamera" von TV SPORTS BASEBALL nach einem geglückten Schlag aber nicht etwa den fliegenden Ball, sondern bleibt stets am Grün kleben. Die Outfielder werden es trotz Radars später unheimlich schwer haben, den Ball mit ihrem Handschuh aus der Luft zu fischen. In diesem Zusammenhang ist noch das Scrolling zu nennen, dessen Ruckel-Anfälle sich wirklich in Grenzen halten.

Absoluter Höhepunkt des CINEMAWARE-Produktes ist der PC-Sound, schließlich gibt's allerhand gut verständliche Wortfetzen sowie Digisounds zu hören. Insbesondere die Geschwindigkeit hat eine erhebliche Steigerung verdient, meinetwegen auch auf Kosten der „brillanten" Animation.

Torsten Blum



„Entertainer" Peter Braun wird bei Henri und Christelle (INFOGRAMES) „eingeführt".





ALPHA WAVES und EAGLE'S RIDER

Noch aus der *Ooze*-Zeit her dürfte Ihnen **Guido Henkel** bekannt sein. Zusammen mit seinem Team **ATTIC** stellte er sein neues Action-Adventure **LORDS OF DOOM** vor. Vermutlich, so Guido, wird man sich in England mit MIRRORSOFT einig werden.



Guido Henkel mit neuem Adventure

Bei **HEWSON** drehte sich alles wieder einmal um den Erscheinungstermin des lang erwarteten **PARADROID** für Amiga und ST. „Coming soon!", ließ **Toni Waknell**, ihres Zeichens Pressesprecherin, verlauten. Ebenso „soon" wird sich ein Zeitreisender auf den Weg machen, um seine Heimat wiederzufinden. Auf dem Weg dorthin lauern allerdings Gefahren, die



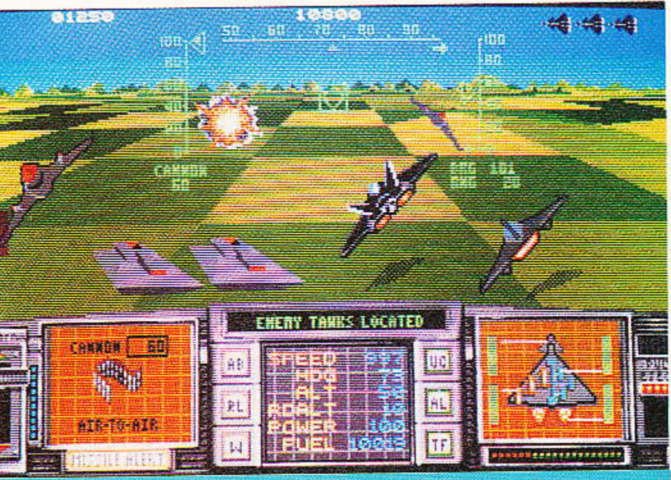
DELIVERANCE – HEWSON

Sie sich auf Amiga & ST reinziehen können. Der Titel: **SCAVENGER.**

Im Gespräch auch die „üblichen" Softs, die schon lange angekündigt wurden: **NEBULUS II** und **STORMLORD II – THE DELIVERANCE.** Leider konnten wir bei letzterem Titel nur die Spectrum-Version begutachten, was zwar einiges erahnen läßt, aber natürlich noch nichts über die 16bit- bzw. C-64-Qualität aussagt.

Bei **INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP WRESTLING** für Amiga allerdings kann man ein paar Worte verlieren: Langsam, schlechte Animation, unrealistisch agierende Catcher und blasse Grafiken. Mein Gott, HEWSON!

LEISURESOFT führt was Neues im Schilde. Nachdem der *Software Link*-Gedanke in England Früchte trug, hat man sich entschlossen, auch in Deutschland eine neuartige Werbestrategie zu fahren. Hier nennt sich die Initiative, die den Distributor enger mit dem unabhängigen Händler „vereinen" soll, **SOFTWARE TEAM.** Wie **Jürgen Boschanski** wußte, „weiß der Endverbraucher durch das spezifische Logo von 'Software-Team', daß er gut beraten und bedient wird!" Ausgeschlossen von dieser Aktion sind die Kaufhäuser und Großmarkt-Ketten. Die Händler selbst werden in der Lage sein, durch Vorab-Infos und Werbematerial den Endverbraucher noch besser über den neuesten Stand der Software-Dinge zu unterrichten.



DIGITAL INTEGRATION wartet nun in diesen Tagen abermals – das ist ihre Tradition – mit einem Combat-Simulator auf:

ADVANCED TACTICAL FIGHTER II bringt Sie 16bit-mäßig in den Genuß, mit 'nem Kampfbomber auf unbewegliche Ziele zu pusten. Der ATF II wußte aber nicht sonderlich zu überzeugen. Vielleicht ein wenig interessanter für die C-64-User: **F-16 COMBAT PILOT** wird bald auf Band und Diskette erhältlich sein. Sonst gab's nichts Neues.

Beim Liverpooler Haus **PSYGNOSIS** geht die Soft-Offensive wieder los! Nach zeitweiligen Schwächeanfällen hat sich der Patient wieder gut erholt und aus seinen Fehlern gelernt. So konnte uns **Ian Hetherington** einiges an Neuheiten über die Festplatten aufs Auge drükken.

Beginnen möchte ich mit **BEAST 2,** wiederum nur für Amiga; wiederum mit T-Shirt usw. Der Preis wird ebenfalls erneut so um die 140 Mark liegen. Doch: Das Beste kommt erst noch: Im Gegensatz zum ersten Teil hat man sich bemüht, neben den irren Grafiken und Sounds – endlich – auch ein vernünftiges Gameplay einzubauen. Denn: Nur darauf kommt es letztlich an. BEAST 2 ist ähnlich dem Vorgänger, verlangt aber vom Spieler, sich Action-Adventure-mäßig zu verhalten. Abballern pur iss' nich' mehr. Man muß jetzt schon genauestens überlegen, wen man am Leben läßt, warum man ihn – zunächst – nicht ausschaltet und wer vonnutzen für das Erreichen des Ziels ist. So sammeln wir Dinge auf, die Zugbrücken öffnen und uns neue Energie verschaffen. Wichtig: Den Mann im Kerker zu Beginn nicht killen! Man gebe erst dem Wärter den Zaubertrank, um dann ungehindert aus dem Verlies zu entkommen. Wie Sie sehen, ist ein strategisches Vorgehen sowie eine Anfertigung einer Karte vonnöten. Erinnert vom Gameplay ein wenig an die alten *Mikro-Gen*-Programme. BEAST 2 kommt im September, während **SHADOW OF THE BEAST** für ST (ca. 75 Mark, ohne Shirt) bereits im Juni kommen soll.

Eine echte Konkurrenz in Sachen *Dungeons & Dragons* kommt mit **TEMPOS** (ebenfalls mit Shirt; ca. 140 Steine). Es ist ein *Dungeon Master*-Verschnitt ganz besonderer Art. Es ist verflucht schnell, ordentlich gemacht und sehr, sehr interessant. Erscheint auch im September für Amiga. Die ST- und PC-Fassungen folgen später.

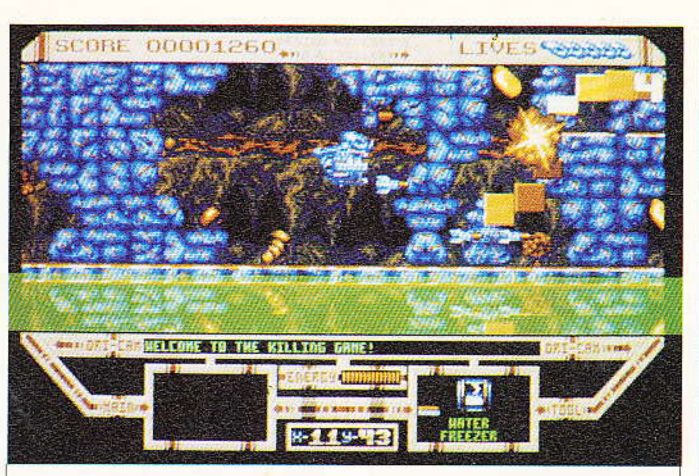
Zwei „T-Shirt-lose" Games werden im August bei uns eintru-



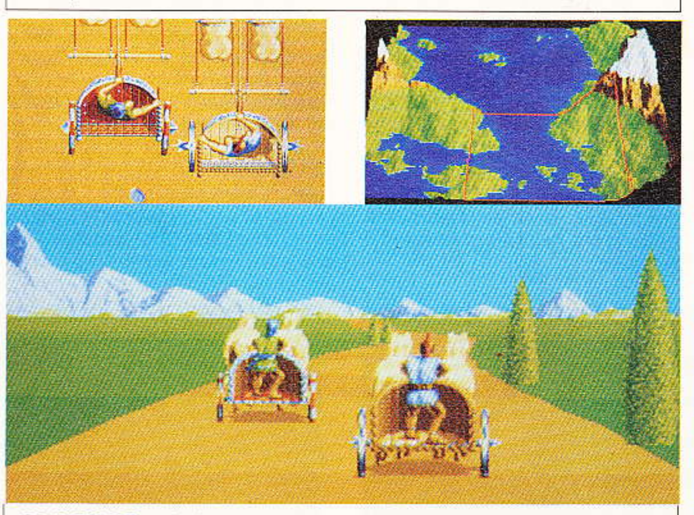
So ruhig sah's nur um 9.30 Uhr aus!



deln (ST, Amiga & PC). Das eine, welches für etwa 75 Mark über die Ladentheke gehen wird, beschäftigt sich mit den Punischen Kriegen – zumindest in der Rahmenhandlung. **CARTHAGE** heißt das Strategie-Action-Adventure, das alle Features der jeweilig angesprochenen Bereiche beinhaltet. So können Armeen beobachtet, bespitzelt und eigene geführt werden. Mittels einer Zoom-Funktion können wir unsere Standarten näher betrachten – da iss' ja Leben drin! Es besitzt eine hervorragend ausgestattete Menü-Leiste, ist aber strategisch „punisch", bis auf die Action-Elemente, die ab und an „zu durchlaufen" sind. Da hätten wir z.B. das Wagenrennen – typisch für diese Zeit. Man versucht, auf Teufel komm' raus, seinen Kontrahenten zu überholen bzw. aus dem Rennen zu werfen. Dies geschieht u.a. mit den „scharfen Felgen", die wir ausfahren lassen können, um die Holzspeichen des Gegners zu zersägen. Aber: Auch die Beschädigungen, die hier am eigenen Gefährt entstehen, werden angezeigt – das Rad eiert und eiert, und man ist letztlich froh, heil in der Stadt angekommen zu sein.
Das andere 75-Marks-Programm ist für PSYGNOSIS eigentlich eine Premiere: Mit **THE KEEP** (bezieht sich dies nun auf den „Unterhalt" oder ein „Burgverlies"?) ist der erste Flugsimulator aus dem Haus aus Liverpool. Dennoch: Das 3D-Vektorgrafik-Image sowie das Gameplay lassen „hoffen", daß man keinen Flop ins „Neuland" gesetzt hat. Der ganze Bildschirm wird ausgenutzt; gute Grafiken machen es zu einer Augenweide, während die Technik der des *Freescape* nicht unähnlich ist.



KILLING GAME SHOW ist der brandneue Titel von PSYGNOSIS, Liverpool.


CHARTAGE – dreimal auf Amiga

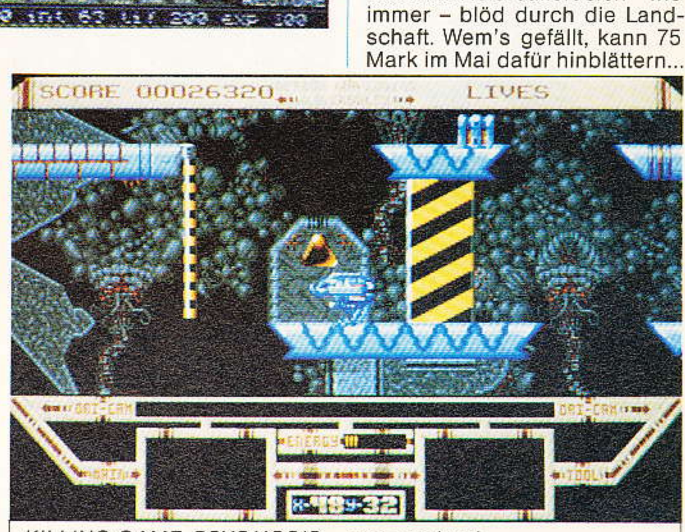

ELVIRA


XIPHOS – ELECTRONIC ZOO

Da gibt es doch einen, der tanzt auf verschiedenen Hochzeiten. Die Rede ist von **Jeremy Cooke**, der mit **THE SOFTWARE BUSINESS** einige britische und amerikanische Label „beaufsichtigt". So kam es auch, daß uns **David Boyles** (**MICROILLUSIONS**) sein neues Werk, den **MUSIC-X-JUNIOR**, vorstellen konnte. Es handelt sich um einen „Soundbereiter", der von Musikern für Musiker erstellt wurde. Das Ding, zusammen mit einer 200seitigen Anleitung, gibt's nun für den Amiga zu einem Preis, der bei etwa 350 Mark liegen soll. Vermutlich ebenso preiswert wird das Aufmotzprogramm **CAN DO** (ebenfalls Amiga only) sein. CAN DO sorgt für Amiga-DTP, Video-Controlling, Database und Soundeinbindung...

Ein Landschafts-Designer ganz eigener Art ist **GENESIS**, ein System, mit dem man ein Stück Terrain basteln und es nachher in 3D drehen und bewundern kann. Dieses Teil scheint mir besonders interessant für Spionage-Leute zu sein, können doch Daten – „aus der Vogelperspektive" – wie Anzahl und Höhe von Bergen, Flußverhalten der Gewässer oder bestimmte Schnee-Höhen eingegeben werden. Es entsteht, ganz, wie man es braucht, ein Landschaftsbild, das entweder fiktiv oder aus der „Wirklichkeit" gegriffen ist. **James Bordin**, Sohn des Transistor-Erfinders **John Bordin** (erntete dafür einen Nobel-Preis und verkaufte seinerzeit die Lizenzen an SONY), sorgte für das Coding des GENESIS...
Das **INNERPRISE**-Label verspricht mit **PLAGUE** für den Amiga eine interessante Kombination aus *Hewson*- und *Psygnosis*-Elementen zusammengestöpselten Action-Sammel-Game. Der muskelbepackte und mit 'ner Superwumme bewaffnete Held ballert sich – wie immer – blöd durch die Landschaft. Wem's gefällt, kann 75 Mark im Mai dafür hinblättern...


GENESIS – interessantes Projekt!



KILLING GAME, PSYGNOSIS – zum zweiten!



Sean Brennan – MIRROSOFT

Ein weiteres Unter-Label, NEW LINE, hat ein *Pacmania*-ähnliches, nicht gerde weltbewegendes Spielchen anzubieten, das sich **WONDERLAND** nennt. Dies Teil soll für Amiga, ST & IBM-PC bald erhältlich sein.

ADIDAS (wer's vielleicht immer noch nicht kapiert hat: Letzteres ist – na? – ein Fußballspiel). **Tony Emmett** gab bekannt, daß weitere Titel als Film-Lizenzen in der Mache sind. Dies „betrifft" das Shoot-em-Up **NAVY SEALS**, das mit Rollenspiel-Elementen gespickte Kampfspiel **NIGHT BREED** sowie **BATTLE COMMAND** und **ROBOCOP II**. OCEAN's erfolgreiches **HOME GAMES STARTER PACK** (initiiert von **DYNAMICS MARKETING**) für IBM-PC-Besitzer hat überraschend gut eingeschlagen. Die Folge: Es wird nach der 5,25-Zoll-Disketten-Version nun auch die 3,5er nachgezogen. Die Nachfrage ist hoch; die Compilation gut. Neben dem Competition-Pro-Stick und einer A-D Games-Karte befinden sich vier Highlights und Evergreens in der Packung: **WIZBALL, VICTORY ROAD, WORLD SERIES BASEBALL** und **POCOBOR** (Name v. d. Red. geändert!).

Das indizierte Game wird in deutschen Landen durch ein noch nicht festgelegtes ersetzt werden...


Deal perfekt: STARBYTE ist sich mit OCEAN einig.


PLAGUE (Amiga) von INNERPRISE

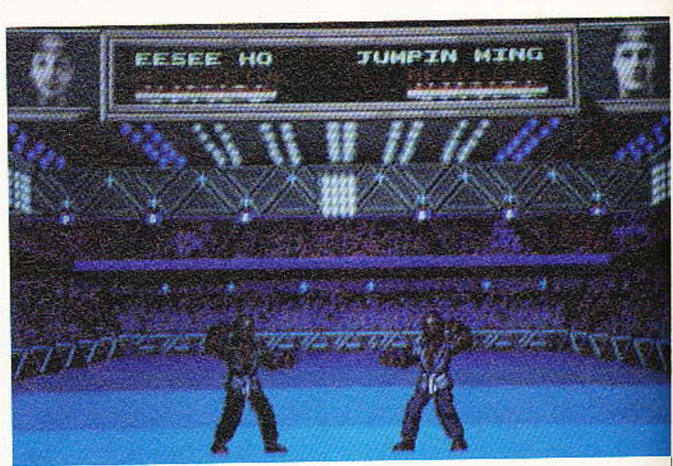
Bei OCEAN ging's in diesem Jahr wie in jedem Jahr ohne jegliche Hektik ab. Ein paar Lizenzchen hier (STARBYTE) und ein paar Neuvorstellungen dort. So kommen in den nächsten Tagen und Wochen **LOST PATROL, SLY SPY, SHADOW WARRIOR** und **WORLD CUP**



DIE BILANZ DER SHOW:

Es war wieder einmal gut, in London zu sein. Es war wiederum eine „Messe", bei der die wichtigsten Leute aus der Branche anzutreffen waren. Es war überaus gut, daß man sich – wenn auch in manchen Fällen nur kurz – austauschen, unterhalten konnte. Man trifft sich halt nirgendwo so schön wie in London! Ob dies allerdings auch von der Nachfolge-Messe der einstmaligen PC SHOW erwartet werden darf, die **EMAP** im September steigen lassen will, muß man abwarten. Dennoch: Ich glaube, daß eine Games-only-Show besser ankommt und für alle Beteiligten preiswerter wird als das, was wir zweimal in Earl's Court erlebt haben. Die EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '90 jedenfalls hat gezeigt, daß alle wichtigen Leute mit einer Neuheiten-Palette aufwarten konnten. Dies wird zwar keinen künstlichen „Oster-Markt" schaffen, ist aber ein Indiz dafür, daß zwei gut organisierte Messen im April und September ausreichen, um Presse, Händler und letztlich somit auch die User über das zu informieren, was man vorzeitig und gleichzeitig wissen sollte. Auf Wiedersehen am 14. April 1991! Vielleicht wird die Show dann schon um einen Tag verlängert. Das schont zwar die Füße, erhöht aber sicherlich auch den DRAMBUIE-Konsum. Bis zum nächsten Mal...

MANFRED KLEIMANN



ORIENTAL GAMES – von MICROPROSE


Am Ende eines Tages wurde es feucht-fröhlich!

HEWSON, bleibt bei Euren Leisten!

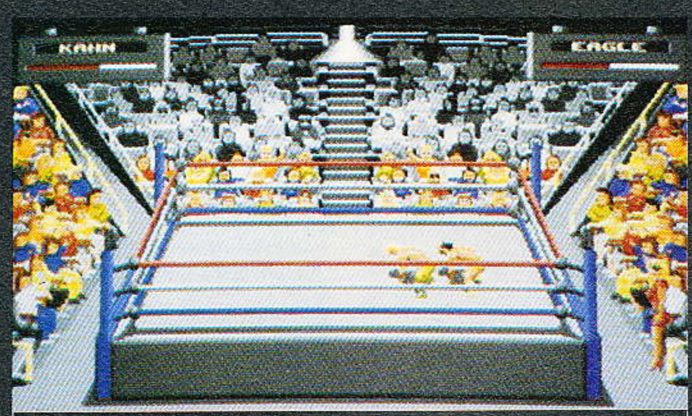


Es gibt nicht viele Sportarten, die das Publikum bis an die Grenzen der Hysterie in ihren Bann ziehen. Fußball selbstverständlich, das steht außer Frage, Eishockey, das Boxen muß man dazu rechnen, und ganz sicher gehört auch das Catchen zu jenen sportlichen „Vergnügen", bei denen die Zuschauer kaum weniger schwitzen als die Akteure. Ähnlich fesselnd soll es nun auch vor den Computer-Monitoren zugehen, denn mit INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP WRESTLING hat sich das englische Softwarehaus HEWSON einmal mehr der schwergewichtigen Männer angenommen und sie in zwei 3.5-Zoll-Disketten hineingepfercht. Allerdings, HEWSON – das hättet Ihr wohl besser bleiben lassen sollen!

Programm: International Championship Wrestling, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, England.

Schuster, bleib bei Deinen Leisten! Diese Weisheit kann man **HEWSON** nur wärmstens ans Herz legen, wenn man einerseits bedenkt, daß die Jungs schon eine ganze Reihe ausgezeichneter Programme veröffentlicht haben, und wenn man sich dann andererseits ihr neuestes Machwerk genauer anschaut.

Ein Blick in die Anleitung macht Appetit. **INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP WRESTLING (ICW)** - *„... speziell für den Amiga entwickelt"*, heißt es da. Von *„über 300 Animationsphasen pro Kämpfer"* und „32 Farben", von „realistischen Digi-Soundeffekten" und „unbegrenztem Spielspaß" ist da die Rede. Na, da läuft einem doch das Wasser im Munde zusammen! Solcherart auf eine wahre Feinschmeckerorgie eingestimmt, muß man bald feststellen, daß uns Schonkost vorgesetzt wird, Fast Food, lieblos zubereitet und eiskalt serviert.



Da gehen ja gleich beide in die Knie!

Schon die anfängliche Ladeprozedur kostet Nerven. Zwei Disketten, alle paar Sekunden gewechselt, rattern abwechselnd im Amiga-Laufwerk. Und das geht so eine ganze Weile lang, bis endlich das vor sich hin flackernde Ladebild erscheint. Nun folgt der Auswahl-Screen, und man darf sich für einen der sage und schreibe drei (!) zur Verfügung stehenden Kämpfer entscheiden. Auch kann man wählen, ob man allein gegen den Computer oder aber zu zweit spielen will. Bis hierher ist ja alles noch ganz in Ordnung, und auch die Wahl der verschiedenen Schwierigkeitsgrade beziehungsweise des Turniermodus erscheint nicht ungewöhnlich. Hat man aber die nun folgende weitere Ladeprozedur überstanden, so findet man sich im Ring wieder, und nun spätestens hört der Spaß auf. Die Kämpfer sind von eher zierlicher Gestalt, will heißen: Sie sind recht klein geraten. Davon aber mal ganz abgesehen – von über 300 Animationssequenzen ist nun wirklich nichts zu sehen. Bewegen sich die Fighter durch den Ring, so tun sie das mit steifen Beinen, so als würde man eine Schachfigur übers Brett schieben. Die Steuerung erweist sich als eine wahre Karastrophe. Alles, was passiert – wenn es passiert –, ist mehr dem Zufall zuzuschreiben als geplanten Aktionen.

Damit nicht genug. Die als so hervorragend angepriesenen digitalen Soundeffekte bleiben die totale Fehlanzeige. Nicht das geringste Piepsen dringt an des Spielers Ohr ... wenn er nicht seinen Amiga vor dem Laden von seinem Zweitlaufwerk befreit hat. Dann nämlich, und nur dann, kommt man in den Genuß der Schlaggeräusche und des Publikumsgetöses. Vorausgesetzt wiederum, daß man ein Megabyte sein eigen nennt. Ansonsten herrscht absolute Funkstille, was zu den spastischen Verrenkungen der Zuschauer so gar nicht passen will. Diese nämlich setzen dem Trauerspiel die Krone auf. Nicht nur, daß sie miserabel gezeichnet sind – da, wo man sie noch als menschliche Kreaturen erkennen kann, benehmen sie sich, als hätten sie sich selbst im Ring die Birne weichklopfen lassen.

Nun werdet Ihr Euch vielleicht fragen, warum ich nicht auf das zweite Laufwerk verzichtet und mich so an den Sounds ergötzt habe. Natürlich habe ich das getan, aber das bedeutet dann eben entsprechende Ladezeiten, und die stehen in keinem Verhältnis zu dem, was man dafür geboten bekommt. Insgesamt bleibt da also nichts, womit ICW seinen hohen Preis rechtfertigen kann. Sorry, HEWSON, aber das war keine Glanzleistung!

BERND ZIMMERMANN



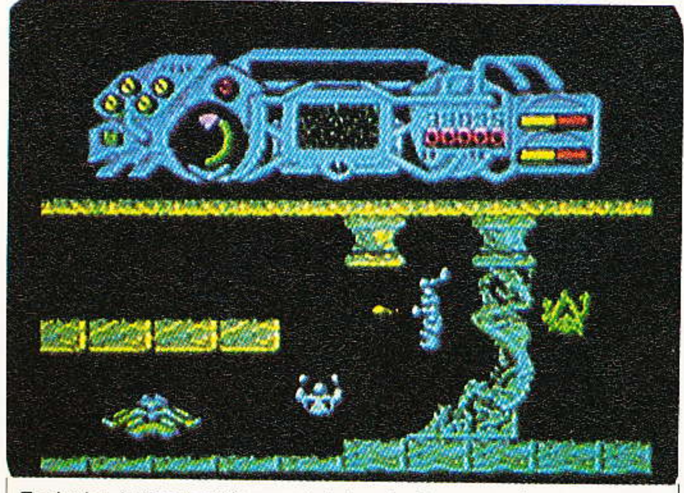
Grafik	3
Animation	1
Realitätsnähe	2
Spaß/Spannung	0
Preis/Leistung	1



NOTWENDIGE RÜSTUNG

Was glänzt metallisch, wartet auf seinen Träger und bringt verbrauchte Energie sofort zurück? Richtig, das kann nur die heilige Rüstung des Antiriad sein. 1986 landete PALACE mit dem gleichnamigen Spiel, kurz als ANTIRIAD bekannt, einen 8-Bit-ASM-Hit.
Nach einem Atomkrieg ist die Erde strahlenverseucht. Eine neue menschliche Rasse wächst heran – zäh, kampferprobt und mutig. Bald aber wird die Erde von Invasoren besetzt und die Menschheit versklavt. Doch es gibt eine letzte Hoffnung: Arnold, nein, Tal, der beste Kämpfer des Volkes, muß eine geheimnisvolle Strahlenschutz-Rüstung samt Zubehör finden. Wird es ihm damit gelingen, den feindlichen Reaktor und so die Fesseln der Menschheit zu sprengen? ...

Programm: (Die heilige Rüstung des) Antiriad, **System:** C 64, CPC, Spectrum, **Preis:** (falls noch zu finden) ca. 20-35 DM, **Hersteller:** Palace, London, England.



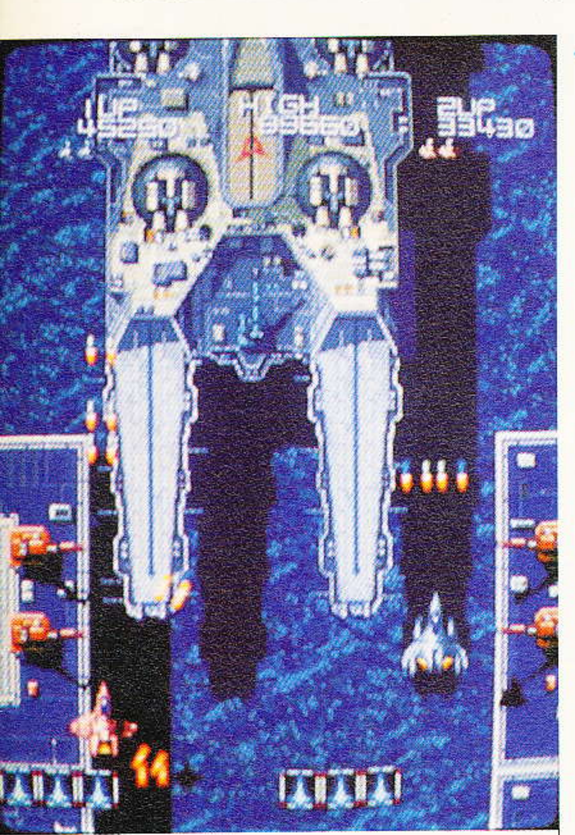
Typische Action bei Klasse-Spiel – ein Evergreen!

Irgendwo im Urwald. Lautlos materialisiert ein Alien, satt spritzt ein Säuretropfen zu Boden. Da ertönt das Sirren eines Wachroboters. Verwirrt blickt Tal sich um. Mit einem gezielten Sprung setzt er über die Säurepfütze, vernichtet das Monster mit einem gekonnten Steinwurf. Gleich beim Eintritt ins nächste Bild macht er einen Bombenwerfer durch Abschuß der ersten Ladung unschädlich. Wieder ein Stück weiter gekommen!
Im Zentrum dieses Dschungels soll die alte Stadt mit ihrem schlummernden Geheimnis liegen. Tal muß bis zu ihr vordringen und die legendäre Rüstung des Antiriad finden. Er weiß nicht, daß ein Riß in der uralten Karte dem Strahlenschutzanzug „Anti-Rad" zu diesem Namen verholfen hat. Die Ältesten haben ihm aber erklärt, daß er die Rüstung aktivieren und mit vier weiteren Komponenten versehen muß, die auch in den Stadtmauern versteckt sind. Hat er alle Teile beisammen, kann Tal mit der Rüstung fliegen, feuern und schließlich den Hauptreaktor der Invasoren vernichten. Der liegt, schwerbewacht, im hintersten Winkel der Stadt.
Tal beginnt seine Mission am linken oder rechten unteren Ende des seitlich gesehenen „Spielfeldes". Er bewegt sich laufend und springend fort, denn das Abenteuer führt auch in die Höhe. Kartenfreaks kommen hier voll auf ihre Kosten, zumal nicht gescrollt, sondern bei jedem Bild umgeschaltet wird. Mutierte Monster, spritzende Säure und eine robotische Wach- und Schießgesellschaft machen Tal das Leben schwer (wenn bei Berührung Lebensenergie abgezapft wird) bis unmöglich (wird er verätzt oder beschossen). Weiter oben lauern fiese Feuerspeier. Zudem nimmt die radioaktive Verseuchung der Räume in der Höhe zu, bis Tal den Schutzanzug gar nicht mehr ablegen kann. Die fünf Leben wollen also gut behütet sein, auch wenn die Rüstung Tals Kraft erneuert. Der Anzug kann die durch einen Energievorrat begrenzte innere Stadt nicht verlassen. Einige Teile und Energiezellen sollte unser Held also zu Fuß besorgen. Dafür gibt es einen Transporter, der Tal zurück in den Anzug beamt. Nach Aktivieren der Rüstung muß Tal eine Energiezelle, danach (in dieser Reihenfolge) den gravity displacer, pulser beam, implosion mine und particle negator besorgen. Auch die Rüstung verliert durch Berührung Energie, die mit Zellen aufgefrischt wird. Leider nützt nur eine zur Zeit, Hamstern gilt nicht! Spärlich wie die Reserven verteilt sind, ist sorgfältige Streckenplanung angesagt.
An den liebevoll-gruseligen Grafiken kann man sich nicht sattsehen. Der Held, die Monster, die mystischen Gemäuer sind eine Augenweide. Außer im kleinen Titel„film" gibt es keine Musik, nur nützliche Geräuscheffekte (warum allerdings das Steinwerfen wie Spucken klingt, weiß nur der Programmierer ...).
Die Steuerung ist äußerst präzise. Nur mit Fingerspitzengefühl und perfektem Timing kann unser Krieger sicher durch die Räume geleitet werden – gute Ortskenntnis schützt nicht vor Fehltritten. So wird jede Spielrunde zur neuen Herausforderung und Antiriad zu einem Evergreen, der sich neben manch kurzlebiger Ballerhatz bestens behaupten kann. Für knobelfreudige Jump'n'Runner ein Muß! **EVA HOOGH**

	für C 64
Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	11
Preis/Leistung	11

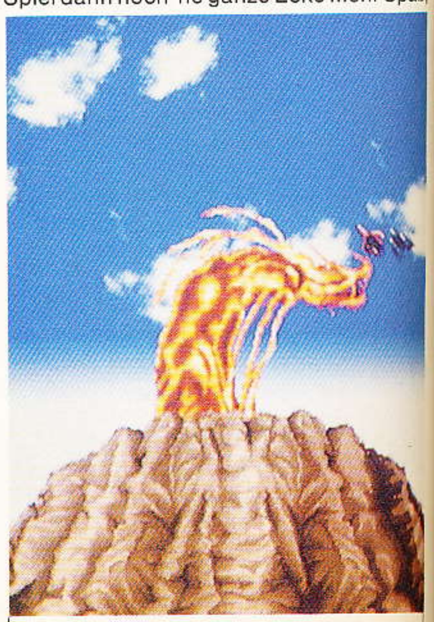


Hallo Freaks! **Herzlich willkommen zu einer neuen Folge unseres beliebten Ratgebers „Wie werde ich meine Markstücke sinnvoll los?". In unserer heutigen Sendung geht es um wunde Finger, trockene Kehlen und jede Menge Fun mit den „großen Brüdern" der Heimcomputer-Unterhaltung. Ich habe mir für Euch wieder die allerneuesten Games angeschaut und ein paar Perlen gefunden, die ihr Geld wert sind. Schaut sie Euch mal an! msu**



LIGHTNING FIGHTERS von KONAMI.

Nach einer kleinen Verschnaufpause gibt's nun auch wieder Stoff von **KONAMI**, die zuletzt mit der Filmversoftung von *Aliens* überzeugen konnten. Auch diesmal geht's actionreich zur Sache, denn im niegelnagelneuen **LIGHTNING FIGHTERS** gibt's klassische Ballerei in neun vollgepackten Levels. Das Konzept des Spiels ist zwar altbekannt, aber bewährt: Ein bis zwei Spieler steuern je ein Flugzeug durch die vertikal scrollenden Levels, dürfen von Luftgegnern nicht berührt werden und müssen alles abballern, was in den Lüften oder am Boden kreucht und fleucht. Eine Backgroundstory gibt's tatsächlich auch, und sie wird in dem grafisch hervorragend gemachten Vorspann ein wenig angedeutet. Ein großes Raumschiff muß auf einem fremden Planeten notlanden, einige Kampfschiffe können dem Chaos entfliehen – um sich dann einem gnadenlosen Feind gegenüberzusehen. Die beiden Fighter müssen somit in das Gebiet des Feindes eindringen und die Zentrale in Form eines High-Tech-Drachens eliminieren. Das kann dauern, denn der Feind kann mit hammerharten Geschützen und intelligenten Kampftaktiken aufwarten. Das Styling der feindlichen Flugzeuge ist zwar nicht so toll, denn sie sehen alle ziemlich gleich aus und verfügen lediglich über magere Flugmanöver, doch dafür hat sich KONAMI beim Design der Boden- und vor allem Endgegner viel, viel Mühe gegeben. Die drehbaren Lasergeschütze und diversen Panzer sind ja noch recht harmlos, doch die fetten Mittel- und Endgegner haben's in sich. Der Schwierigkeitsgrad ist jedoch angemessen, das Spiel wird niemals unfair schwierig. Besonders im Zwei-Spieler-Modus ist die Spielbarkeit sehr gut, denn dann könnt Ihr noch eine von vier verschiedenen Waffendrohnen ergattern, für die sich KONAMI ein nettes System ausgedacht hat. Grundsätzlich wird jede Drohne *zwischen* den beiden Flugis mittels eines Traktorstrahls angedockt, d.h. die Drohne ballert entsprechend den Flugbewegungen beider Spieler. Die Feuerkraft der Drohnen ist recht unterschiedlich und reicht vom „Single Trigon" mit schlappem Standardschuß bis hin zum „Blast Trigon", einer Drohne mit einem breiten, durchschlagenden Laser. Mit etwas Geschick sind die Drohnen eine äußerst wirkungsvolle Waffe, zudem macht das Spiel dann noch 'ne ganze Ecke mehr Spaß,



Der größte Feind: Ein Feuerdrache.

da beide Spieler gut zusammenarbeiten müssen. Aufgesammelt werden die Drohnen, wie auch die anderen Extras, auf die übliche Art und Weise: Sobald eine komplette Formation der roten Feindflugis abgeballert oder einer der herumstehenden Lastwagen vernichtet wurde, wird ein Symbol frei, das umhersegelt und sich dabei ständig wandelt. So gibt es ein Symbol für die vier Drohnen, eins für die Feuerkraft und eins für die Spezialwaffen – dazu gleich mehr. Im Einzelspiel müßt Ihr jedoch auf drei der Drohnen verzichten. Die verbleibende Standarddrohne kreist nach dem Aufnehmen um das eigene Flugzeug und ist nur mäßig hilfreich. Bei der Feuerkraft könnt Ihr zwischen der Vulkan-Wumme und 'nem Streuschuß wählen. Beide Waffenarten werden bei weiterer Aufnahme der „V"- und „S"-Zeichen stärker und können ohne Feuerkraft-Verlust gewechselt werden. Wie 'ne Streuwumme funktioniert, dürfte klar sein; bei der Vulkanknarre handelt es sich schlicht um 'ne Dauerfeuerfunktion. Die beiden Spezialwaffen sind hingegen das Salz in der Suppe und unentbehrlich. Der „Particle Beam" ist ein superbreiter Laser, dem nahezu nichts standhält, der „Dragon Laser" ist ein rumrasender Feuerdrache, der alles niedermacht, was er an Zielen findet. Logisch, daß bei dieser Feuerkraft die Wirkung begrenzt ist: Länger als drei Sekunden dauert der Spuk nicht.
LIGHTNING FIGHTERS kann neben der Balleraction auch grafisch einiges bieten. Die Levels sind recht exotisch und bestehen mal aus Grünzeug, mal aus Städten etc. Die KONAMI-Grafiker haben gute Arbeit geleistet und alle Objekte mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Und natürlich sind die Endgegner die Höhepunkte der grafischen Aufmachung. Ebenfalls spendabel war KONAMI bei der Hardware, denn LIGHTNING FIGHTERS besitzt dank eines speziellen LSI-Chips eine hardwaremäßige Zoom-Funktion, die auch weidlich ausgenutzt wurde. Da rauschen riesige Sprites plötzlich über den Bildschirm, um dann zur Landung anzusetzen und sich dem Spieler zu stellen. Einfach sehenswert!
LIGHTNING FIGHTERS hätte an manchen Stellen zwar mehr Abwechslung vertragen können, denn die Angriffe vieler Gegner sind doch zu statisch, der Spielaufbau

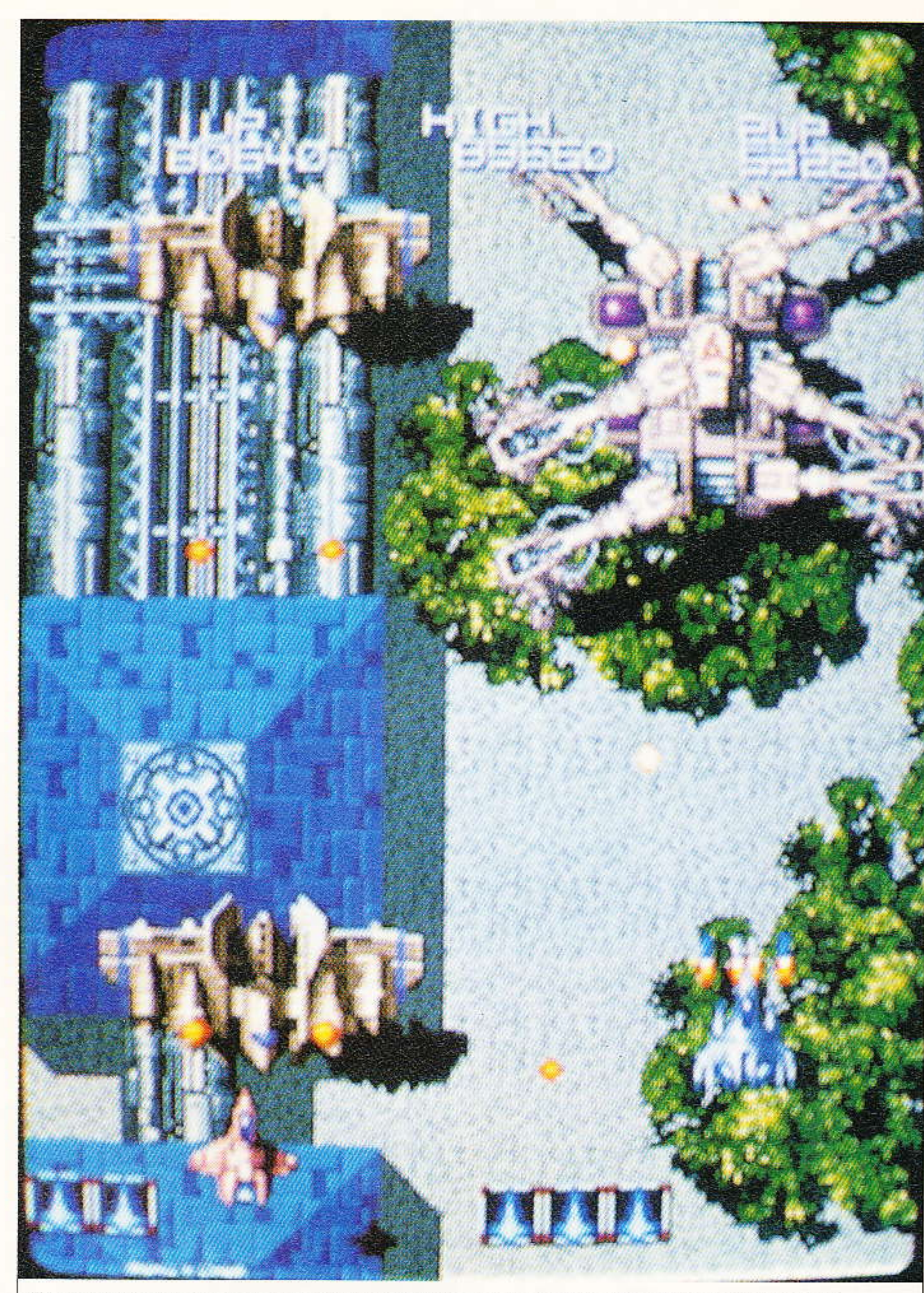


SNOW BROS von TOAPLAN.

schon tausendfach kopiert. Doch durch das clevere System der Waffendrohnen und das exzellente Endgegner-Design hebt sich LIGHTNING FIGHTERS aus der Masse heraus. Das Ergebnis: Ein leicht überdurchschnittliches Ballerspiel mit Feinheiten.

In gänzlich andere Gefilde versetzt uns hingegen **TOAPLAN** mit den **SNOW BROS.**, nämlich in ganz schön eisige. Die Helden des Spiels sind die beiden Brüder Nick und Tom, zwei Schneemänner, die von bösen Teufelchen bedroht werden. Damit diese es jedoch nicht schaffen, den Schneemännern kräftig einzuheizen, müssen die Snow Bros. ihre Widersacher mit Schnee bewerfen, bis die Teufelchen zu Schneekugeln werden. Die Kugel kann nun in Position geschoben oder gleich angetreten werden. Der eingeschlossene Teufel begibt sich alsdann wieder dorthin, woher er kam, und nimmt auf seiner rollenden Reise noch einige Gefährten mit, sofern sie im Weg stehen. Sind alle Feinde einer Runde besiegt, werden die Schneemänner in die nächste Runde gebeamt usw. Das Styling der Runden ist typisch für die vielen Plattform- und Gerüstspiele und läßt dem Spieler durch geschickte Anordnungen viel Freiraum, um möglichst alle Feinde auf einmal wegzuputzen. Denn je mehr Feinde durch eine Schneekugel niedergerollt werden, desto mehr Punkte und Bonussymbole gibt es. Weitere Extras gibt's, wenn *zwei* Kugeln angeschoben werden oder alle Teufel mit einem Schwung den Screen verlassen. Trifft Letzteres zu, wird sogar 'ne Bonusrunde eingelegt!

Nützliche Hilfen für Nick und Tom sind die Speed ups sowie drei verschiedene „Zusatzschüsse", die es den beiden ermöglichen, den Schnee schneller, weiter oder häufiger zu werfen. Angesichts der fiesen Gegner in den späteren Runden solltet Ihr diese Extras aufnehmen, wann immer es möglich ist. Mag SNOW BROS. insgesamt auch kein schwieriges Spiel sein, die Endgegner sind auf alle Fälle hammerhart. Alle zehn Runden gibt's nämlich einen fiesen Obermotz, der dutzendemal getroffen werden muß, bevor's weitergeht. Übrigens: Abgesehen von diesem Feature ist SNOW BROS. dem Klassiker *Bubble Bobble* unge-



Total aufgemotzt: Die Grafik von LIGHTNING FIGHTERS kann sich sehen lassen.

SNOW BROS. NICK & TOM



Lustiger Cartoon-Stil: Die SNOW BROS treiben's in bester Bubble-Bobble-Manier.

heuer ähnlich, kann aber nicht dessen Rasanz und Spielwitz erreichen. die Levels sind sich einfach zu ähnlich, die Taktiken zu wenig variabel. Die Grafik des Spiels ist nicht unbedingt schlecht, hält sich aber etwas „zurück". der Sound verdient eigentlich keinerlei Erwähnung, denn er ist mager wie selten bei Automatenspielen. Trotz der Mankos ist SNOW BROS. aber ein lustiges Cartoon-Spiel für Jump-and-Run-Fans, allerdings ohne Langzeiteffekt. *Bubble Bobble* ist halt doch noch besser!

Einen noch größeren Wiedererkennungseffekt erlebt man hingegen bei **COLUMNS**, dem neuesten Strategiespiel von **SEGA**. Nicht genug damit, daß dieses Game schon wieder auf der *Tetris*-Idee basiert, es entspricht sogar fast vollständig dem *Tetris*-Clone *Coloris*! Der Dreh bei *Coloris*, sprich COLUMNS ist der, nicht mehr Klötzchen zu Linien zusammenzubasteln, sondern verschiedenfarbige Steine. Bei COLUMNS sind es sechs verschiedenfarbige Juwelen, die in senkrechten Dreierreihen den Screen herunterpurzeln.

Per Feuerknopf kann die Anordnung der Juwelen innerhalb der Dreiergruppe geändert werden, bis diese den Boden erreicht.

Ziel des Spiel ist ja, gleichfarbige horizontale, vertikale oder diagonale Reihen aus mindestens drei Juwelen zu bilden. Die entsprechende Reihe verschwindet dann und läßt darüberliegende Juwelen nachrutschen. Wenn es gelingt, mehrere Reihen gleichzeitig zu erzeugen, indem sich nachrutschende Juwelen ebenfalls gruppieren oder der Schlußstein gleich zwei Reihen bildet, so gibt's nochmal 'ne Extraportion Punkte. Belohnt werden natürlich auch Juwelenketten, die mehr als drei Steine beinhalten.

Man sollte es kaum glauben, aber diese Features sind ungemein motivationsfördernd. Das Konzept ist ganz einfach bewährt, die entsprechende Suchtgefahr ist seit *Tetris* und *Coloris* bekannt. COLUMNS verfügt jedoch nicht über eine strenge Levelaufteilung, die dem Spiel vielleicht noch ein bißchen Pfiff gegeben hätte.

Es gibt zwar offiziell zehn Levels, doch mit ihnen wird quasi nur der Schwierigkeitsgrad bezeichnet. Je höher das Level, desto schneller fallen die Steine herunter. Das hat zur Folge, daß es schon ab Level vier arg hektisch und unübersichtlich wird, denn bei COLUMNS muß viel mehr überlegt werden, um die Steine sinnvoll einzupassen. Der Jokerstein, der beim Auftreffen auf einen bestimmten Juwel alle Juwelen dieser Farbe verschwinden läßt, ist zwar ein netter Goodie, erscheint jedoch zu selten.

Und mag das Konzept noch so bewährt sein: So langsam stellt sich bei Spielen dieser Machart ein Ermüdungseffekt ein. COLUMNS ist somit zwar ein ganz nettes Spielchen, doch die große Hektik und die Abnutzungserscheinungen können auf Dauer nicht motivieren. Für Zuhause tut's *Coloris* auch, in der Spielhalle ist *Tetris* wohl immer noch die Nummer 1.

Weitere News, Facts und was weiß ich noch alles gibt's in der nächsten Ausgabe! Eine kleine Vorschau aber schon gleich vorab: Wir werden Euch ein niegelnagelneues Golfspiel vorstellen und noch ein neues Ballerspiel von KONAMI anbieten, in dem die eigene *Gradius*-Reihe auf die Schippe genommen wird. So ganz sicher ist die Veröffentlichung des Games zwar noch nicht, doch wir sind guter Hoffnung!



Tetris und kein Ende: COLUMNS von SEGA ist Coloris sehr ähnlich.



NEUES AUS FRANKREICH

Bei strahlender Sonne und Hitze kämpfte sich CHRISTIANE DUPUIS vom Großhändler RUSHWARE nach Eschwege. Begleitet wurde sie von FLORENCE DE MARTINO, PR-Managerin bei LORICIEL. Die beiden hatten einige Neuigkeiten und Demoversionen im Gepäck. In der nächsten ASM gibt es jede Menge Fotos, vorab für Euch schon einmal die neuesten Titel und Projekte.

Brandneu für Amiga, Atari ST und PC ist **WEST PHASER**, ein eher lustiges Schießspiel mit fünf Disziplinen im Wildweststil – Lichtpistole inklusive. Kompatibel dazu ist **CRAZY SHOT**, weitere zugehörige Programme sind geplant, um zum Kauf des West Phasers anzuregen.

Besonders stolz war Florence auf **TENNIS CUP**, bei dem man gegen eine Übungsmaschine oder im (Wettkampfmodus) 32 Computergegner antreten kann. Selbstverständlich gibt es mehrere Schwierigkeitsgrade und die Möglichkeit, mit Freunden Doppel zu spielen. Gespannt sind wir auch auf das 12-Level-Flipperspiel **PINBALL MAGIC** für PC, ST und Amiga. Die Auto-Rennsimulation **TURBO CUP 2** kommt, nur für den PC, jetzt auch auf den deutschen Markt.

Im Juni erwartet uns **HARRICANA**, ein groß angelegtes Schneemobil-Rennen quer durch Kanada. In Anlehnung an das echte Harricana-Rennen habt Ihr 2500 km Strecke in 12 Levels zurückzulegen, teils bei Nacht und arktischen Temperaturen. Die Grafik des simulationsähnlichen Rennens sah vielversprechend aus. Die 16-Bit- und CPC-Versionen sind fertig, eine PC-Fassung ist geplant.

SHERMAN und kein Ende – scenery discs zum niedrigeren Preis wird es für die Panzersimulation voraussichtlich im Juni/Juli für PC, ST und Freundin geben. Die Amstrad-Fassung wird noch im Mai fertig. Neu: Der Blick auf's Geschehen und Kontrolle der Panzer aus dem Flugzeug.

Im September wird LORICIEL ein neues Label, **FUTURA**, gründen. Ähnlich MICROPROSE, setzt es auf anspruchsvolle Strategiespiele im weitesten Sinne. Viel Denkarbeit und dikke Handbücher werden garantiert! Einige Titel noch im Schnelldurchlauf: **STARVEGA** (SF-Handelsspiel) ,**PANZA KICKBOXING**,**OUTBOARD** (Formel 1), **THE MAGICIAN** und **SUPERSKWEEK** (Geschicklichkeit), **MOONBLASTER**, **DARK SAT**, **BUMPY**. Zu guter Letzt ist ein Kompilation geplant (Amstrad, ST, PC, Amiga). Inhalt: **TURBO CUP**, **SPACE RACER**(auch für C 64), **MACH 3**. Mehr in der nächsten Ausgabe!

EVA HOOGH

Microwelle

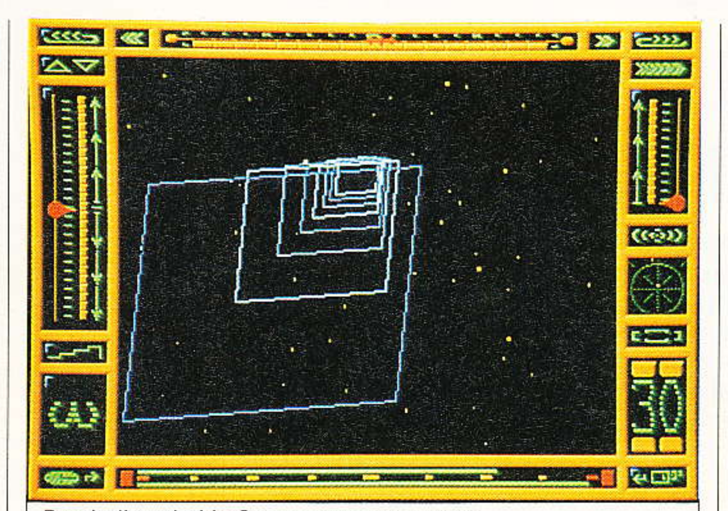
Hallo, Leute!

Wieder öffnen wir bereitwillig unsere Pforten für all diejenigen, die nicht nur selbst spielen, sondern mal mit einer eigenen Idee groß auftrumpfen wollen. Schreibt uns! Wir helfen (Qualität vorausgesetzt) bei der Vermarktung Eurer Produkte, vermitteln (auf Wunsch) einen Vertrieb oder bieten das Programm auch selbst an. Na, wenn das kein Service ist! Natürlich können wir Euch nicht die große Softwarekarriere und Reichtum versprechen, aber ein guter Einstieg ist es allemal. Also, strengt Euch mal an!

Programm: Aim XI, **System:** Amiga, **Autor:** Johannes Lipp.

An guten Spieletiteln mangelt es bekanntlich allerorten – warum sollte man ein Game also nicht mal **AIM XI** nennen? Die Verwechslungsgefahr ist klein, der Wiederentdekkungseffekt groß, und zur Story paßt der Titel auch noch. Im Spiel dreht sich nämlich alles um den Planeten XI, der in der ganzen Galaxis für seine Monde und für die Monde seiner Monde bekannt ist. Ein beliebtes Ausflugsziel also, das sich jedoch ziemlich abgelegen in der Sektion Omikron befindet. Besucher müssen da den galaktischen Highway benutzen, der in der Sektion Omega beginnt und nicht ganz ungefährlich ist.

Logo, daß der Spieler die gefährliche Tour unternehmen muß, die sich schon nach kurzer Zeit als eine Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel entpuppt. Der Part, der dem Spieler viel Fingerspitzengefühl abverlangt, ist natürlich die Reise von einem Sektor in den anderen. Leitpfosten und Mittelstreifen entfallen im Weltraum selbstredend, doch dafür gibt's quadratische Fenster, die den Weg weisen und druchflogen werden müssen. Man sollte die vorgegebene Streckenführung auf keinen Fall verlassen, denn die „Verkehrswacht" merkt alles und verteilt statt Punkten auf dem Flensburg-Planeten einen fiesen Energieabzug für das Raumschiff. Neben fiesen Kurven und dem Energieabzug wird die Reise zusätzlich noch durch ein Zeitlimit erschwert, damit keine Sonntagsflieger durch die Streckenfenster schleichen - außerdem wird's dann ja langweilig. Wem dieses Spielprinzip igendwie bekannt vorkommt, hat recht, denn der Flugteil entspricht vom Aufbau her exakt dem Klassiker *Master of the Lamps*, ist jedoch immer noch recht reizvoll und von dem Autor gut in Szene gesetzt worden.



Durch diese hohle Gasse muß man fliegen . . .

Ist ein Sektor erfolgreich durchflogen worden, erreicht man eine Relaisstation, in der die Energie aufgefüllt werden muß. Statt des Tankstutzens gibt's jedoch ein komplexes Schaltungsschema einer Platine, auf der die Energieimpulse durch geschicktes Schalten und Umlenken zum Ziel gesteuert werden müssen. Durch den labyrinthartigen Aufbau der Platine wird's gnadenlos knifflig, zumal ein weiteres Mal ein Zeitlimit für Druck sorgt. Welche Pins müssen verbunden werden, damit der Energieimpuls nicht in eine Sackgasse läuft? Welche Pins dürfen nicht benutzt werden, damit der vorige Energieimpuls nicht wieder gelöscht wird? Mit diesen Problemen muß sich der Spieler auseinandersetzen – und Übung macht auch hier den Meister.

AIM XI bietet neben dem spannenden Spielablauf auch in der Aufmachung einiges für den verwöhnten Spieler. Neben der guten Programmierung gibt's noch 'ne Hiscoreliste und zwei verschiedene Sounds. Sie sind nicht berauschend, stören aber nicht weiter. Alles in allem ist AIM XI wirklich eine runde Sache.

msu

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.
Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870

